

LA REVISTA PARA LOS FANS DE
NINTENDO 64
MC
Nº14
375 Ptas
2,25 Euros
64 MAGAZINE
19-1-9
¡ANALIZAMOS!
ROGUE SQUADRON
HOLY MAGIC CENTURY
RAKUGA KIDS
NBA JAM '99
NBA LIVE 99
BUST-A-MOVE 3
GLOVER
MONACO GRAND PRIX
¡AL ROJO VIVO!
¡VUELVE MARIO!
00014
8 414090 102780
DUKE NUKEM: ZERO HOUR
GT WORLD TOUR
RAYMAN 2
ROADSTERS 99
SOUTH PARK



Número 14 1999 28 Febrero

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española:
Sergio Arteaga
Director técnico: Carlos Robles
Redactora: M.Carmen Sánchez

Maquetación Electrónica:
Sonja Albertin

Colaboradores:
Miquel López,
Sonia Ortega.

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad de Consumo
Alba Fernández
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Madrid:
Carmen Caparrós
Elena Cabrera
e-mail - comercial.mad@mcediciones.es
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
carmen.marti@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 54 12 63

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58

Redacción Magazine 64:
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 212 62 55

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHICK Tel: 93 574 37 44
Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)
Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 

Dijo Francisco de Goya que el sueño de la razón fabrica monstruos. Hoy día, esa observación se interpreta como una advertencia frente a los excesos del racionalismo científico. Las catástrofes ecológicas, la deshumanización del trabajo y las relaciones sociales, y el abismo creciente entre países ricos y pobres son el balance provisional de la Modernidad, la era que depositó todas sus esperanzas en la razón y la ciencia. No obstante, Goya, que era un hijo de la Ilustración, pretendía expresar una idea muy distinta con aquellas palabras: cuando no es la razón la que guía las acciones de los hombres, las sociedades caen presas de la barbarie. Para el pintor, los «monstruos» eran la ignorancia, la superstición y la tradición. La máxima de Goya ha resistido el paso de los siglos porque admite dos interpretaciones que no son excluyentes sino complementarias. Contiene dos planos de verdad que han emergido en momentos distintos para ayudar a la Humanidad a comprenderse mejor a sí misma en diferentes momentos de su historia. Curiosamente, en los argumentos de los videojuegos coexisten ambas interpretaciones de la sentencia goyesca. A menudo, los guionistas recrean mundos arrasados por armas de destrucción masiva, por los que pululan criaturas mutantes, víctimas de vertidos tóxicos o siniestras experimentaciones. Aquí cabe evocar la frase de Goya, entendida como una crítica a los excesos de la ciencia. En ese contexto, surgen cultos mesiánicos de nuevo cuño, tiranos y oscuras corporaciones que explotan el caos reinante. En general, tu misión en estos juegos es acabar con los malos para que vuelva a salir el sol, y los campos estén de nuevo verdes y floridos. Sin embargo, rara vez hay un orden social y político que restituir. La destrucción del mal no implica el regreso de una antigua dinastía para gobernar el destino de los hombres. La victoria del héroe sobre el jefe del último nivel no despeja todas las incógnitas sobre el futuro. Por lo tanto, hasta cierto punto los videojuegos nos invitan a ser críticos con el poder. No dan respuestas fáciles, sino que nos incitan a ejercer la razón. En este caso, los guionistas parecen apelar a la máxima de Goya en su acepción original.

Tranquilo, no hace falta que llames a los loqueros: nadie en la redacción de M64 está tan chalado como para ponerse a filosofar sobre estos temas mientras echa una partida a Body Harvest. De todas maneras, cuando tus viejos te digan que apages la consola de una puñetera vez, suéltales que, cada vez que juegas, estás ejerciendo la razón y subvirtiendo el orden imperante.



 PARA LOS FANS DE NINTENDO Nº 14 28 de febrero de 1999

SUMARIO

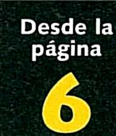


PLANETA

ULTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página 6

SECCIONES





ANALISIS

EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 24

SUMARIO

¿No es Mariovilloso?

El intrépido fontanero vuelve para renovar su leyenda.

LOS MÁS VENDIDOS

1 ZELDA

2 TUROK 2

3 1080° SNOWBOARDING

4 F-1 WORLD GRAND PRIX

5 MARIO KART

6 MISSION: IMPOSSIBLE

7 V- RALLY 99

8 NBA LIVE 99

9 EXTREME G 2

10 GOLDENEYE 007

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

La N64 vapuleó a la PlayStation durante la segunda mitad de 1998. Zelda, Turok 2, Body Harvest, 1080° Snowboarding, F-1 World GP, V-Rally 99, etc., derribaron de un soplido a los raquíticos representantes de la máquina de Sony. Entretanto, Mario planeaba su regreso, tras disfrutar de unas largas y merecidas vacaciones (no olvidemos que fue él quien puso a la N64 en el mapa en 1996).

En efecto, 1999 podría ser el año del carismático fontanero. Con cuatro títulos protagonizados por Mario en cartera, tendremos pelos de su mostacho hasta en la sopa.

A mediados de este mes, aterriza *Mario Party*. Con aire de juego de mesa, esta rareza —nacida de la colaboración entre Nintendo y Hudson, los responsables de la serie *Bomberman*— incluye seis famosos personajes del universo Nintendo. Mario, Wario, Princess Peach, Donkey Kong, Luigi y Yoshi se desplazan, como si fueran fichas, por los diversos del juego. Cada jugador a cargo de un personaje cambia por estrellas las monedas que halla esparcidas en los mapas. Las estrellas proporcionan poderes que permiten cumplir los objetivos marcados para cada mapa. Una ruleta decide cuántas avanzan los personajes en cada turno. Al final de la partida, un recuento de las estrellas determina quién es el ganador.

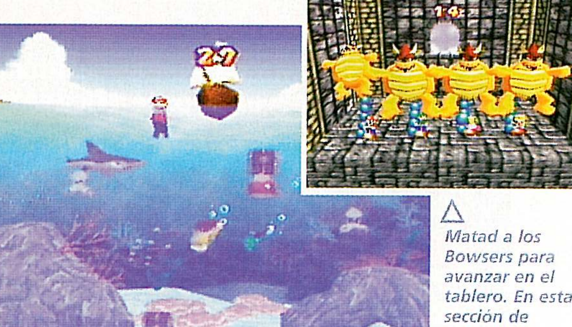
A los seis o niveles iniciales —cada uno con sus desafíos y topografía específicos—, hay que sumar uno secreto de bonus. A medida que avanzas, participas en diferentes minijuegos (en general, uno por ronda). Además, se han dispuesto casillas especiales que te hacen perder un turno, o que obstaculizan el avance de un rival. Ignoramos quién será el encargado de poner música a *Mario Party*, pero, tal y como pinta la cosa, Teresa Rabal nos parece la candidata perfecta.



△ *En esta imagen de Mario Party, Yoshi vaga por el tablero Princess Cake, en busca de minijuegos.*

La Operación Retorno de Mario continuará con *All Star DaiRanTou Smash Brothers*, un *beat 'em up* de cuya existencia se rumoreaba desde los albores de la era N64. Hace unas semanas, Nintendo confirmó su lanzamiento japonés para el próximo otoño, así que la versión PAL aparecerá previsiblemente el invierno que viene.

Sabemos que los personajes de *Smash Brothers* son, de momento, Mario, Donkey Kong, Kink, Samus (el protagonista de *Metroid*), Yoshi, Kirby, Fox McCloud y Pikachu. Cada personaje tiene sus puntos débiles y fuertes. Mario, para variar, es un luchador todoterreno; Donkey Kong es muy fuerte y, curiosamente, rápido; la espada, las bombas y el bumerán hacen de Link un contendiente temible; Samus cuenta con ataques aéreos y de largo alcance; Yoshi salta muy alto, inmoviliza a sus enemigos con la lengua y los convierte en huevos (!); Kirby emula los ataques de los rivales y puede volar unos instantes; Fox combina la velocidad con el fuego de su pistola; y, para terminar, Pikachu es súper rápido y inflige un daño severo con su ataque eléctrico.



△ *En Mario Party hay más estrellas que en Hollywood. Y llevan vidas menos escandalosas.*

△ *Matad a los Bowsers para avanzar en el tablero. En esta sección de Mario Party, hay acción para cuatro jugadores.*

El anuncio más sorprendente es que hay un modo de batalla para cuatro jugadores donde la pantalla se divide en cuartos. ¿Cómo funciona exactamente? Misterio. En todo caso, su estructura recuerda bastante a la de *Fighters Destiny*, por cuanto los combates están basados en puntos, al menos en el modo multijugador. De este modo, se cuentan tus golpes certeros y fallidos y, al concluir el asalto, se comparan con los de tu rival. Lógicamente, gana el que ostente el porcentaje más alto de aciertos. Auguramos un gran éxito a *Smash Bros*, aunque sólo sea por la posibilidad de ver a Pikachu estrangulado por la lengua de Yoshi.

En contraste con la inminencia de *Mario Party, Super Mario RPG 2* lucha furiosamente por escapar del limbo. En mayo de 1998 estaba , pero nueve meses después, apenas tenemos noticia de sus progresos. Se trata, sin duda, de una propuesta poco convencional: presenta personajes en 2-D en escenarios totalmente en 3-D, un poco al estilo de *PaRappa the Rappa*. Según parece, el

ATAJOS

Nuevos licenciatarios

Promethean Designs, los muchachos que, junto a Interplay, desarrollaron el fantástico *VR Sports Powerboats Racing* para PC, se han sumado a la larga lista de creadores de juegos para Nintendo 64. Todavía no han confirmado ningún proyecto para nuestra consola, aunque esperamos que se decanten por una versión mejorada de su fantástico simulador de carreras acuáticas. Dicen que tendrán su primer trabajo listo para este verano. ¿Será cierto?

Otra nueva firma al servicio de Su Majestad la N64 es Utopia, el equipo responsable del famoso *Montezuma's Revenge* para PC (protagonista de infinidad de páginas en Internet, sin tan siquiera estar todavía acabado). Su portavoz nos ha revelado que están trabajando en un título de aventuras en tercera persona para N64 (¡otro!). Todavía no tiene nombre, pero ya está confirmado que será compatible con el Expansion Pak. El juego se comenzó a programar hace seis meses y Utopia pretende tenerlo listo para antes de fin de año.

¿QUE SE CUECE EN LA INDUSTRIA?

Konami ha confirmado que *Survivor Day One*, un título de aventuras en tercera persona del que te hablamos hace algunos meses, ha sido cancelado. Al parecer, después de las maravillas que se están haciendo con *Castlevania*, los altos mandos de la compañía nipona no albergan esperanzas respecto a *SDO*. ¡Bien, pues un producto mediocre menos! Qué pena... ¿no?

En cambio, *Frogger*, el clásico arcade de Hasbro, sí llegará a N64 de la mano de Interactive Studios (los chicos que han traído al mundo a *Glover*). Por ahora se llama *Frogger 64*, y lo poco que sabemos de él es que, como en su versión para PlayStation, tendrá gráficos 3-D y total libertad de movimiento y, además, un modo para cuatro jugadores con pantalla partida exclusivo para nuestra consola. Otro clásico de la jugabilidad en 2-D que se pasa al maravilloso mundo de los polígonos. Bienvenido sea.

También recibimos con júbilo el acuerdo entre Titus y Paramount Pictures para desarrollar juegos basados en la película *Top Gun*.

El trato entrará en vigencia el día 1 de enero del año 2000, y Titus planea lanzar simuladores de vuelo con esta licencia para N64, Dreamcast, PlayStation y PC. No se espera el primer fruto hasta otoño del 2000.

Por otro lado, Acclaim ha confirmado que el Expansion Pak de 4 Megas forma parte de sus planes de futuro. ¡Más juegos con gráficos en alta resolución! Por ahora: *Shadowman, All Star Baseball 2000, South Park* y *Revolt*. No obstante, la intención no es sólo la de aumentar la resolución a 640x480, como con *Seeds of Evil*, sino también utilizar la mayor capacidad de RAM para añadir características adicionales: un modo de (la posibilidad de hacer un replay en cualquier momento del juego, como en los títulos de fútbol y baloncesto), sonidos más elaborados, música interactiva... Nadie se arrepentirá de comprar un Expansion Pak, seguro.

juego va dirigido a los usuarios más jóvenes, de ahí su aire caricaturesco.

Y ahora, hablemos de obras maestras. No sabemos a ciencia cierta si *Super Mario 64 2* saldrá este año, pero nos jugamos el cuello del dire a que sí. Hace poco, Shigeru Miyamoto confirmó a una revista japonesa de videojuegos que la continuación de *Super Mario* estaba y que en un modo para dos jugadores. Concluido el desarrollo de *Zelda 64*, Miyamoto debe de estar enfrascado en otro proyecto a la altura de su ego. Eso sólo puede significar que *Super Mario 64 2* va viento en popa. En cualquier caso, parece que Mario se está tomando su vuelta al ruedo con mucha calma. Está claro que el fontanero va a hacer como las bailarinas de estriptís: empezará enseñando el tobillo y, poco a poco, irá destapando lo más interesante. En fin, habrá que armarse de paciencia...



△ Smash Brothers, *un beat 'em up por el que desfilarán los héroes más populares de la gran N.*

△ *¿En qué consistirán las batallas para cuatro jugadores de Smash Brothers?*

Zelda 64, ampliado

Créelo o no, el tándem Zelda 64 — 64DD tiene posibilidades...

Según nos dijo Howard Lincoln en la entrevista que publicamos en el número 12, es probable que el 64DD nunca vea la luz en Europa y América. Sin embargo, Shigeru Miyamoto ha revelado que, de aparecer este accesorio, Zelda 64 sería compatible con él.

Efectivamente, Miyamoto confirmó a nuestro corresponsal en Estados Unidos que, si se conectara un 64DD a una N64 con un cartucho de *Zelda*, aparecería una opción extra en el menú. , apostilló el genio. «Si conectas *Zelda* a un lector, aparecerá un icono en pantalla, anunciando "Ura-Zelda" o "Another Zelda". Hay varias ideas que no pude incluir en la versión en cartucho, entre otras razones, por falta de tiempo. En el futuro, me gustaría añadir nuevas áreas y mazmorras para los jugadores que se hayan pasado todo *Zelda 64*.»

¿Qué pasará si el 64DD no se hace realidad? tal fuera el caso, y no pudiéramos incluir un segundo juego, no descartamos lanzar un cartucho de edición especial, admite el productor de *Zelda*. ¡Qué gran noticia!, ¿verdad?



CUENTA ATRÁS

Últimas noticias sobre los mejores títulos en desarrollo para N64

Este mes, ponte al día en:

Conducción al límite

△ *Se parece mucho a uno de los coches de Automobili Lamborghini. Suerte que Roadsters 99 es mucho mejor.*

ROADSTERS 99

TITUS	96M	1-4	Fecha no disponible

El futuro no podría ser más halagüeño para el género de las carreras de coches en el entorno de N64. A la zaga de ese listón tan alto que han colocado F-1 World Grand Prix y V-Rally 99, llega una especie de continuación de Automobili Lamborghini, de Titus, dispuesta a deleitarnos con algunos de los mejores gráficos que se han visto jamás en un juego de carreras.

Roadsters 99 presenta un colección de más de veinte vehículos, todos de evidente espíritu deportivo, tales como el Renault Spyder y el Porsche Boxster. La atención al detalle alcanza incluso a los conductores, a los que puedes ver por las ventanillas transparentes, muy relajados con su aire acondicionado, o con las melenas al viento en los lujosos descapotables, un detalle que es herencia directa de *Porsche Challenge* para PlayStation. Los amantes de la experimentación estarán encantados, ya que podrán combinar coches y pilotos diferentes, hecho que afectará de forma directa al manejo y a la velocidad.

Otra idea que han «tomado prestada» de otro juego para PlayStation es el modo de repetición, que incorpora algunas mejoras gráficas sutiles y un trabajo de cámara excelente, aunque los gráficos de las carreras en sí ya aportan algunos rasgos muy avanzados, cuales son juegos de luz y sombra, reflejos, deslumbramientos...

Titus ha solventado uno de los mayores problemas de *Automobili Lamborghini*: que en realidad era una porquería. Por consiguiente, *Roadsters 99* va a ser mucho más rápido, suave y maniobrable que su antecesor hasta límites que parecían impensables.

De momento, hay diez trazados diferentes, que incluyen circuitos diurnos y nocturnos, diversas condiciones climáticas y montones de rivales con los que competir a toda pastilla. El modo para varios jugadores promete ofrecer algo más que la típica y sencilla carrera a varias bandas, aunque los de Titus se niegan a dar más datos. Sólo dicen que será «diferente». De todos modos, no tendremos que esperar demasiado para saber si es tan bueno como parece.



◁ *En el modo de repetición la cámara juega un papel primordial.*

△ *A ese Mazda no se le ocurrirá aparcar ahí.*

◁ *Parece un videoclip de un grupo de heavy metal.*

Podrás disfrutar cada circuito con diferentes condiciones climáticas. ▷



△ *No te pierdas los efectos de luz ni el diseño del buga.*



La pesadilla continua...



GLOBAL GAME
Videojuegos en franquicia



PlayStation



SEGA SATURN



NINTENDO64



CD-ROM



Chicos malos

SOUTH PARK DEEPLY IMPACTED

NSC/ACCLAIM	128M	 1-4	FECHA NO DISPONIBLE

Desconocidos en España, son el último éxito irreverente de la televisión norteamericana. Los protagonistas de South Park parecen, de entrada, demasiado deslenguados para las mentes bienpensantes de Nintendo. Sin embargo, en Acclaim no lo han dudado un momento y han convertido el pueblo americano a los 64 bits.

Se rumorea que va a haber tantos diálogos en el juego que, incluso utilizando el mismo método de compresión que en *Turok 2* o *NFL Quarterback Club 99*, más de la mitad del cartucho de 128M se va a emplear para guardar clips de sonido. El guión lo están escribiendo en las oficinas de Iguana. Es probable que, para mantener el mismo tono que la serie de televisión, el lenguaje sea de lo más pasado de rosca. De todos modos, no sabemos aún si se llegará a doblar el juego al castellano y qué tono se empleará en el caso que se haga. ¿Aplicarán la censura para no mosquear a los padres? Además de ser de una incorrección política poco corriente en un juego N64, *South Park: Deeply Impacted* tiene unos toques de jugabilidad poco habituales. Las seis misiones del modo un jugador consisten, entre otras cosas, en proteger al pueblo de entrometidos como aliens, zombis, pavos y cosas por el estilo. El villorrio está emplazado en un extremo del mapa y los enemigos llegan desde la otra punta. Cartman —el prota— y sus compinches tienen que evitar que el lugar quede invadido por esos peligrosos seres. Cada uno de los cuatro personajes cuenta con distintas armas y habilidades que es esencial que descubras rápido y que vayas intercambiando para llevar a buen puerto las misiones. ¡Pobre de ti si dejas perder a uno de los cachorros protagonistas! Delicias como el lanzavacas, los rayos bailarines y las sospechosas bolas amarillas de nieve quedarán fuera de tu alcance. Para los gráficos se utiliza, con muy buenos resultados, la misma tecnología que en *Turok 2*. Los personajes, de trazo sencillo, se mueven ágilmente. La animación es muy fluida: apenas disminuyen los frames por segundo cuando hay cuatro personajes en pantalla, ocupados torturando a su profe.



Retrato de la Sagrada Familia. Oremos.

Los personajes en 3-D son mil veces mejores que sus encarnaciones planas en la serie de dibujos animados.

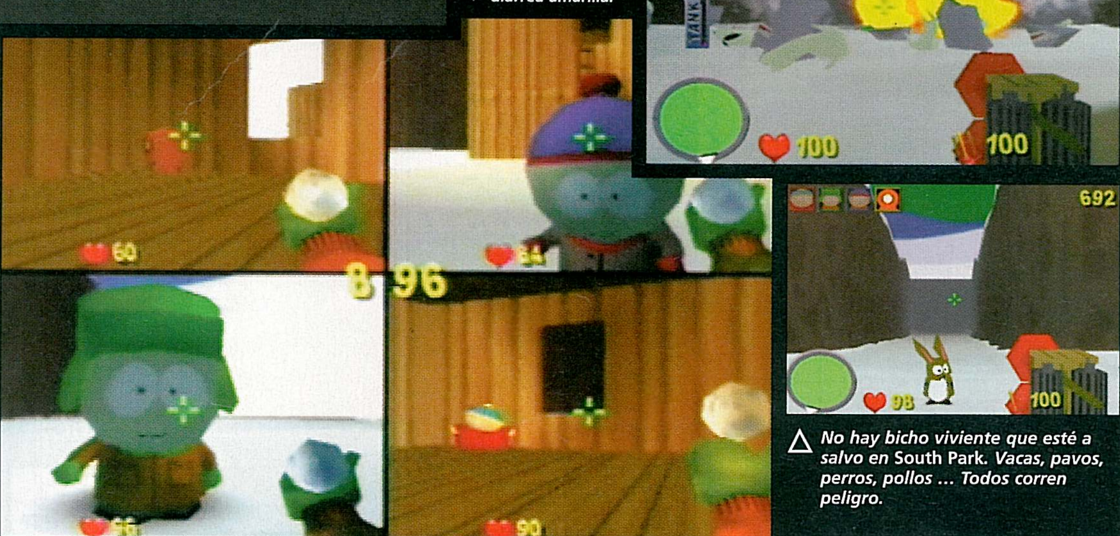
El paisaje es distinto, pero las dos bolas de nieve son iguales. Proyectiles estándar.



Cartman, Kyle, Stan y Kenny han sustituido a Los Simpson en el ránking de personajes terribles de la tele americana.

Un crudo ejemplo de diarrea explosiva. Perdón.

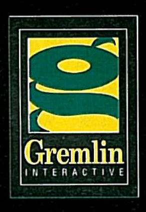
Es más o menos como Turok 2, pero con bolas de diarrea amarilla.



No hay bicho viviente que esté a salvo en South Park. Vacas, pavos, perros, pollos ... Todos corren peligro.

"UNA VEZ QUE TE HAS COMIDO A UNO, QUERRAS COMERTE EL PLANETA ENTERO."





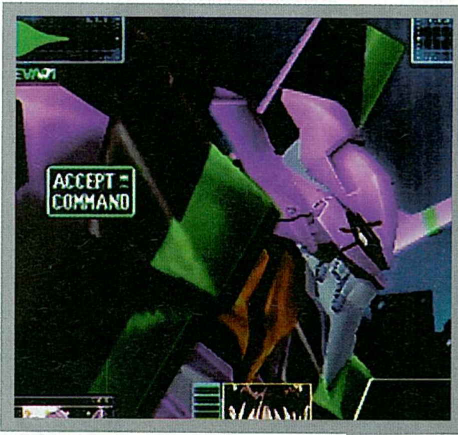




NEON GENESIS EVANGELION

BANDAI	96M	1-2	FECHA NO DISPONIBLE

Juego de niños



◁ Este enorme robot púrpura es el mejor que hemos visto hasta ahora.

Hace cosas tan raras como luchar contra pirámides flotantes con tentáculos. ▽

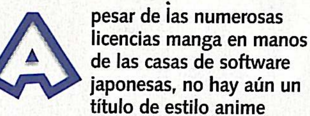
Hay algunas secuencias de vídeo extraídas directamente de los dibujos animados. ▷







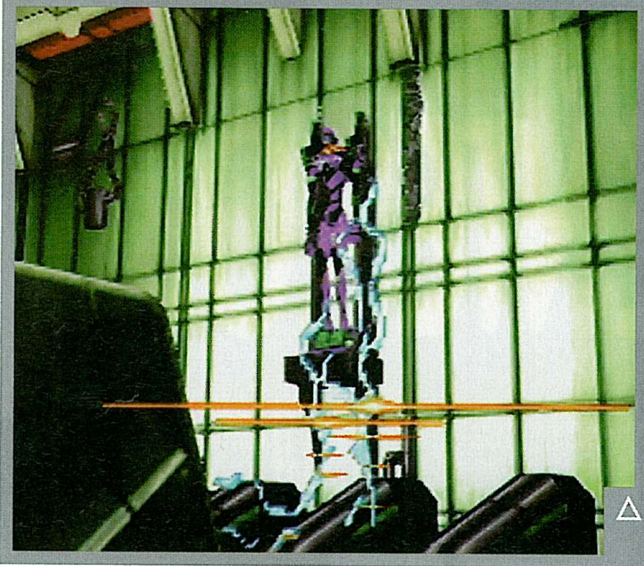
△ Primer plano de nuestro monstruo favorito.



A pesar de las numerosas licencias manga en manos de las casas de software japonesas, no hay aún un título de estilo anime (dibujos animados a la japonesa) decente para la Nintendo 64. Mejor será dejar en el olvido esa cosa llamada Super Robot Spirits, de Banpresto.

Confiamos en que *Neon Genesis Evangelion* venga a cubrir el expediente y salvarnos de tan penosa coyuntura. No se puede negar que tiene la dosis necesaria de robots gigantes y chicas con enormes ojazos oscuros. Estos robots son pilotados por un grupo de chiquillos que son, curiosamente, la última esperanza de salvar la Tierra de un ejército de superrobots intergalácticos. Aunque hacen campana en el cole, al contrario que otros niños de su edad, no dedican sus horas de asueto a torturar a los gatos con tirachinas. No, ellos ponen sus vidas en peligro: se meten dentro de los robots y se lanzan a demoler rascacielos y destruir aliens mecánicos.

Y aquí es donde tú intervienes. Tomas el control de un robot que había abandonado por ahí y te consagras a la caza, captura y solución del mal galáctico. El juego está aún en una etapa muy temprana de su desarrollo, pero ya tiene unos gráficos impresionantes que incluyen secuencias de dibujos animados, robots enormes y centelleantes, y lúgubres ciudades futuristas que servirán de escenario de las batallas.. Falta por ver cómo funcionará el sistema de combate, pero creemos que se parecerá más a los ataques basados en turnos de *Hybrid Heaven* que a las tediosas escaramuzas de *Super Robot Spirits*. No nos cabe la menor duda de que también habrá referencias a la serie de dibujos animados. Es el caso del extraño cable que suministra energía a los robots: si se desconecta, éstos sólo disponen de sesenta segundos de autonomía. Seguro que las facturas de la luz de los heroicos niños de *Neon Genesis* son la cruz de sus padres.



◁ Hay secuencias de vídeo cada vez que se enchufa un robot. Es difícil saber qué derroteros tomará el juego a lo largo de su desarrollo.



△ Los escenarios de las batallas son todos del tipo «melancólico y oscuro». En este parece que estemos encima de un portaviones de la VI Flota.

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

UBI SOFT	1-2	FEBRERO

Una fórmula infalible

Un título de Ubi Soft va hacerle la competencia al F-1 de Nintendo! Se trata de la continuación del fabuloso Monaco Grand Prix Racing Simulation para PC. Lo curioso es que la compañía lanzará casi de forma simultánea sus homónimos para PC y PSX, y ¡ninguno de los tres está programado con el mismo motor de gráficos! ¿Qué quiere decir eso? Pues que nuestro cartucho no es una mera conversión de un título para PC, sino un juego hecho para nuestra consola desde los cimientos.

Gracias a esto, Ubi Soft ha conseguido desarrollar el juego explotando todas las posibilidades tecnológicas de la consola: muchos más polígonos en pantalla que en la versión para PlayStation, cantidad de cuadros por segundo, efectos de luz sólo posibles en la máquina de Nintendo... ¡Un lujo! Hasta ahora, sólo hemos tenido el placer (bastante dudoso) de conocer la versión de *Monaco Grand Prix* para PlayStation; de la nuestra solamente tenemos imágenes de pantalla, pero aun así... la diferencia se nota.

No es ningún secreto que, si el control y los cuadros por segundo de *F-1 World Grand Prix* hubiesen sido los adecuados, se habría convertido ipso facto en el mejor juego de F-1 de la historia. Pero no fue así. ¿Lo logrará el nuevo cartucho de Ubi Soft, para borrar de paso de nuestras memorias el incalificable *F1 Pole Position*? Todo apunta a que sí. Después de todo lo aprendido en cuanto a compresión y velocidad de gráficos con *SCARS*, estos chicos deberían estar preparados para todo. Hasta el mes que viene no sabremos si los cuadros por segundo funcionan como es debido (lo que es, sin duda, uno de los aspectos más importantes cuando de carreras se trata), pero sí que podemos anticiparte unas cuantas cosas: infinidad de coches, desperfectos en tiempo real, diferentes condiciones climáticas y horas del día... Sí, como en *F-1 World Grand Prix* pero, según Ubi Soft, con algunas mejoras sustanciales. Los coches son más grandes y sólidos que los del cartucho de Nintendo, ofreciendo una «sensación de peso» más realista en la conducción y en los *replays*. Los escenarios están formados por muchos más polígonos, con texturas muy complejas, de manera que la naturaleza poligonal de las curvas no podrá advertirse con el descaro que lo hacía en *World Grand Prix*. En los boxes podremos ver a los mecánicos cambiarnos las ruedas en tiempo real, algo que hasta la fecha sólo habíamos visto en los mejores simuladores de F-1 para PC; y los desperfectos en el coche, además de ser visibles, interferirán notablemente en la conducción. ¿Dónde está lo malo, entonces? Por ahora, sólo en la falta de licencias: el único circuito real que aparece en el juego es el de Mónaco, y los

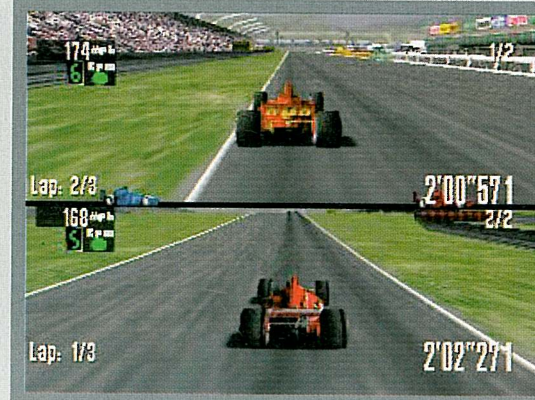
Los gráficos tienen un aspecto impecable.

La pantalla partida ofrece todo lujo de detalles, publicidad incluida.

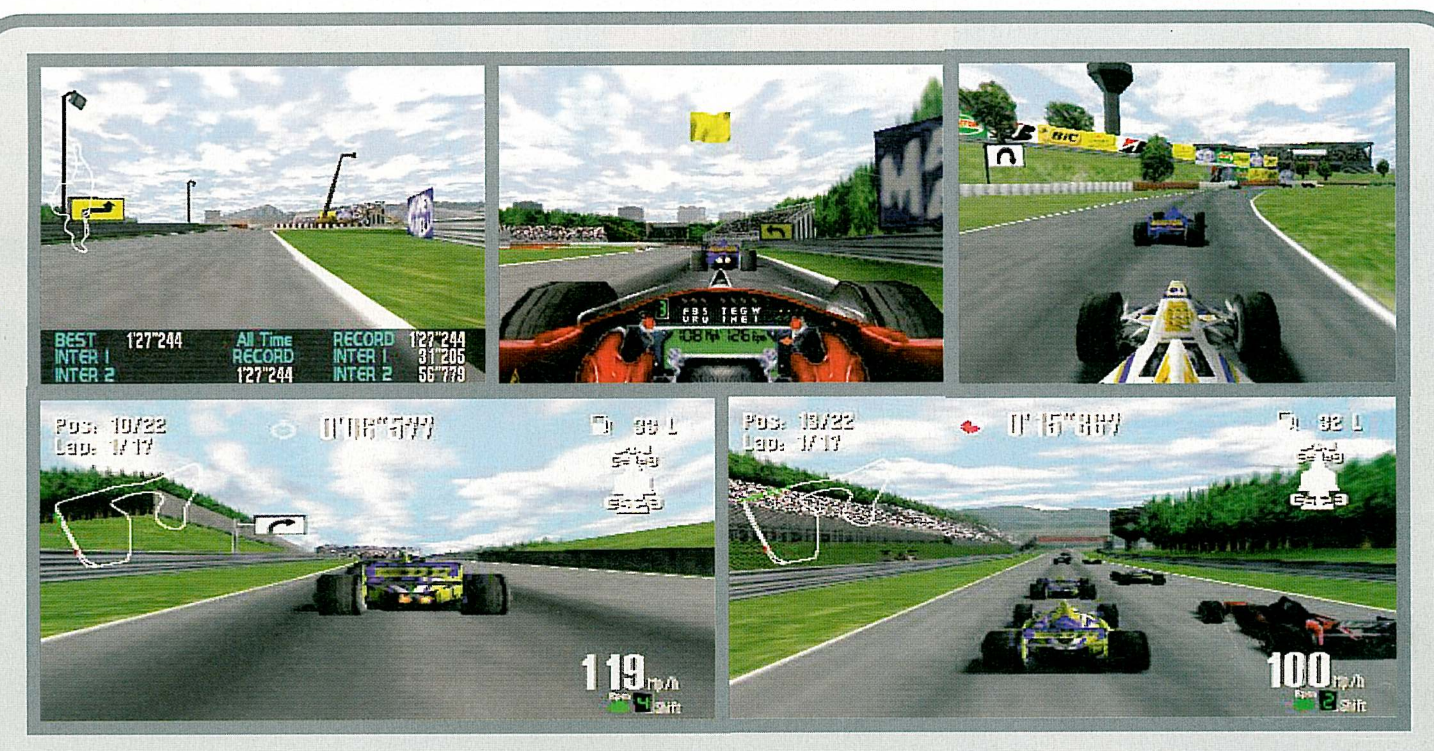
El gran tamaño de los coches en pantalla y su magnífica iluminación confieren una mayor sensación de realismo.

Pantalla partida

Como en F-1 World Grand Prix, en MGP podrán jugar dos personas simultáneamente, con pantalla partida de forma vertical u horizontal. Ubi Soft asegura que la pérdida de detalles es mínima, y que los frames no se ven afectados en absoluto. ¿Será verdad? Lo sabremos en unas semanas...





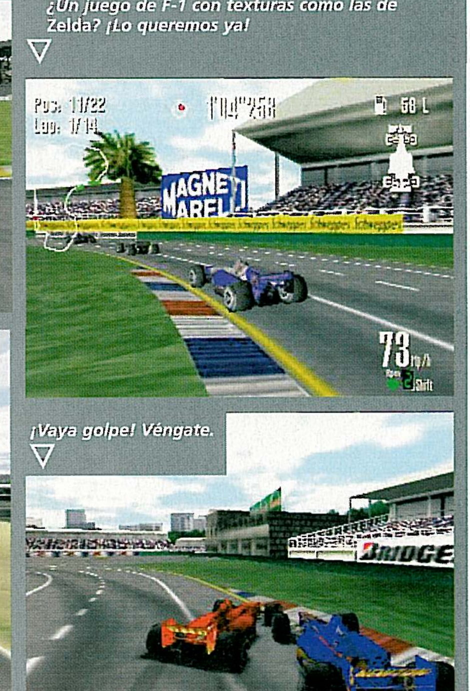


Vistas

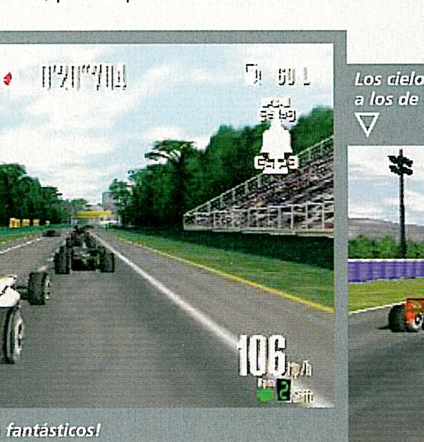
Si bien todavía no hemos probado el juego, a juzgar por estas imágenes, vamos a encontrarnos con seis cámaras durante el juego: dos exteriores y ¡cuatro interiores! Las exteriores son similares a las de WGP: una desde detrás del coche, de forma que el vehículo tapa una parte importante del ángulo de visión; y la otra desde más arriba, de manera que la visión es más amplia. En WGP esta última cámara estaba casi en picado sobre el coche, para que apenas pudieras ver lo que había a lo lejos, de forma que se disimulaban los fallos pero disminuían la visibilidad, la jugabilidad y la sensación de velocidad. Aquí no hay disimulo alguno, pero... ¿podrá la consola mover todos esos polígonos a la vista con fluidez? Sí, V-Rally 99 lo ha conseguido, eso es verdad... Las cámaras interiores son fantásticas: una desde el casco del piloto, como la de WGP, que te permite ver el volante, el cuadro de mandos y tus propias manos; otra desde un poco más arriba, como la del F-1 original de Psygnosis para PSX, con la que puedes ver las ruedas y el morro; otra parecida a esta última, más alta (la que Psygnosis incluyó en F-1'97), que ofrece un amplio campo de visión; y una más, «en primera persona», con la que lo único que ves es la carretera. El surtido es amplio, desde luego. La pregunta inevitable ahora es: ¿cuántas funcionarán bien?

nombres de los pilotos y escuderías son del tipo «parece que pone...», como sucedía en *ISS '98*: J. Albert, P. Dan Jelo, J. Tesii... Pero la solución es sencilla: justo debajo de cada nombre, en el menú de selección de piloto, tienes una opción que te permite bautizar como quieras a cada uno. Media hora cambiando un par de letras a cada nombre y problema solucionado...

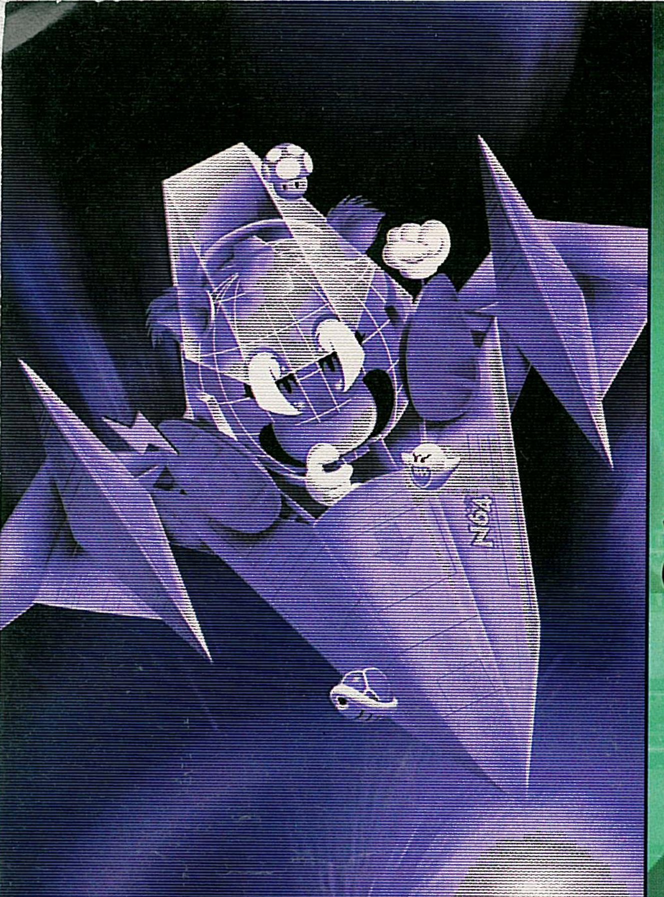
La reputación de *Monaco Grand Prix Racing Simulation* (el título original para PC) es impecable, y a la vista de estas capturas, parece que en Nintendo 64 esa fama no va a cambiar. ¿Aguantarás hasta el mes que viene, que será cuando analicemos a fondo *MGP*?


¿Un juego de F-1 con texturas como las de Zelda? ¡Lo queremos ya!

¡Vaya golpe! Véngate.


¡Qué árboles tan fantásticos!


Los cielos sólo son comparables a los de Rogue Squadron.



VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64.

¿TODAVIA QUIERES MAS? GO! GO!
¡Pues este mes no hay más! ¡Chincha, rabia!

DUKE ZERO HO

cruel con los gorrinos

Vestido para matar

Queda claro que, en sus viajes por el tiempo, Duke habría parecido un psicópata gigante blandiendo artillería pesada en ambas manos si no se hubiera vestido con el atuendo adecuado. Por eso, Eurocom le ha proporcionado una selección de sus mejores trajes para que pase desapercibido en cada entorno. La verdad es que la gente de cada nivel ni se habría percatado de su presencia si no fuera porque, tras su paso, sus hogares quedaron hechos montones de escoria.



Parece la portada de un disco de Village People. Aquí tienes a Wild West Duke (tejano y country), a Combat Duke (duro e implacable, pero con un toque sensual), a Nuke Duke (adicto a los asteroides) y a Gent Duke (afeminado pero duro).



No te acerques ni un paso más, amigo. Ahora vas a ver lo que es bueno.

Wild West Duke y su revólver de seis disparos.

A Duke no parece agradarle este estilo arquitectónico tan recargado.

¿Se sentará Duke al piano y nos deleitará con alguna melodía de Elton John?

NUKEM UR

Duke Nukem: Zero Hour	
NSC/GT INTERACTIVE	
Marzo	1-4
Precio no disponible	

Esto parece la Seguridad Social. ¡Hagan el favor de ponerse en fila!

Un zombi victoriano bajo una farola de gas.

De segundo querré aquel centollo de allí. Muchas gracias.

Al menos el lagarto ese no puede decir que tenga frío.

Babosa infecta alienígena; vas a enterarte de lo que vale un peine. ¡Chúpate esa!



Matanzas a cuatro bandas en alta resolución.

Dukematch

El modo deathmatch para cuatro jugadores era lo mejor del Duke Nukem original, y lo mismo sucede con Zero Hour. Los nuevos niveles (incluyendo un escenario helado muy resbaladizo) se han diseñado de forma especial para que te resulte más fácil encontrar a tus rivales, de modo que se reduce el tiempo de búsqueda para dar paso a la acción pura y dura. Puedes meterte en el pellejo de cualquier enemigo con perfil humano, y eso incluye todos los trajes diferentes de Duke y alguna que otra «piel» secreta.

Eres Duke Nukem, la superestrella que va armada hasta los dientes y disfruta disparando a los puercos. Tu misión de 21 niveles consiste en viajar en el tiempo para acabar con la escoria alienígena, y dejar a tu paso una estela de cadáveres y charcos de sangre. Y te va a encantar hacerlo.

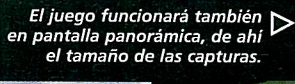
El nuevo enfoque en tercera persona de *Duke* no afecta para nada al modo de juego; de hecho, funciona igual que un *shoot 'em up* tradicional al estilo de *Doom*. Duke quiere parecerse a Lara, pero sus habilidades se limitan a un salto siempre a la misma altura, para no interferir con movimientos complicados en la trepidante acción de disparos que es el eje de la aventura. La silueta masculina de Duke tan sólo aparece en pantalla por motivos estéticos y para poder diferenciar con claridad a *Zero Hour* de la continuación oficial para PC de *Duke Nukem*, que sigue siendo un juego en primera persona. Sin embargo, funciona a la perfección gracias al excelente sistema de cámara. Cuando Duke se detiene al lado de una pared, la cámara se sitúa detrás de su cabeza transparente, como en *Mission: Impossible*. El enfoque cambia a primera persona cuando utilizas el rifle con mira (que provoca grandes manchurrones en la paredes), y seguramente habrá también un truco para que puedas jugar toda la partida con ese enfoque. El famoso sentido del humor de Duke está presente a lo largo de *Zero Hour*. Los niveles de la ciudad postapocalíptica están repletos de carteles que se chotean de diversos juegos para N64 (creemos que los censores de Nintendo van a retirar algunos), y puedes oír los sabios comentarios de Duke cada vez que recoge un ítem («material fresco»), dispara a un cerdo («quién quiere probar»), le hieren («tan sólo es un rasguño»), o simplemente cada vez que le apetece charlar. Uno de los comentarios que más nos gustó fue: «Tócame otra vez y te mataré»; lo mascculló justo después de volarle las piernas a un zombi con escopeta. Es un tío duro.

Los gráficos de *Zero Hour* son impresionantes, sobre todo cuando utilizas el pak de expansión de memoria para acceder al modo de alta resolución. Los niveles de Londres aportan un efecto de niebla muy realista que oculta a los polis porcinos de sombrero alto, pero en el resto de niveles no hay ni atisbos de bruma, ni objetos aparecidos de la nada, y sí una visibilidad que alcanza las profundidades del escenario. Los monstruos son modelos 3-D que pasan a sustituir a los sprites de cartulina del *Duke Nukem* original, y puedes despedazarlos a tu antojo gracias a las treinta armas diferentes del juego. Seguiremos informando.

CONTINUARA... Se supone que *Zero Hour* aparecerá en marzo en un cartucho de 256M.

Ahora ya sabemos por qué estaban tan calladitos. Después de un año desde la aparición de Top Gear Rally, apenas sí corrían rumores sobre si el equipo que programó el primer juego de carreras arcade auténtico para N64 estaba trabajando en una continuación. La razón es bien sencilla: no lo estaban haciendo.

En lugar de eso, el equipo de Boss que creó *TGR*, se pasó medio año intentando averiguar los motivos por los que el juego de carreras *Gran Turismo* para PlayStation era tan bueno, y seis meses más en busca de la fórmula para desarrollar algo aún mejor para N64. Después de reconstruir el *engine* de *Top Gear Rally* desde los cimientos, aquí tenemos el resultado. *GT World Tour* es un juego de carreras en equipo, como *GT 64*, pero en el que predominan (como en *Gran Turismo*), los coches auténticos. Poder sentarse al volante de un BMW, un Dodge Viper, un Porsche 944 o un Jaguar XJR15 (al que, hace poco, le han colgado el calificativo de «el coche de peor manejo del mundo», por lo que no esperes demasiado de él en el juego) es, sin lugar a dudas, el factor más relevante y gran baza de este título. Cada coche viene equipado especialmente para la competición *GT*, cada uno se maneja de forma diferente y es una



El juego funcionará también en pantalla panorámica, de ahí el tamaño de las capturas.





El detalle de los entornos es excelente.

Habrá accidentes a porrillo. Y si no, mira el capó.

Molinos de viento. A ver si te atreves a atravesarlo.



GT World Tour	
NSC/BOSS GAMES/MIDWAY	
Marzo/Abril	1-2
Precio no disponible	

GT WORLD
el gran aspirante



réplica exacta de su homólogo real. Por lo tanto, lo más seguro es que ponerte al volante del XJR15 sea igual que conducir un ladrillo descomunal. Aparte de los cuatro modelos que hemos visto, lo más probable es que la oferta de bólidos aumente (puedes apostar lo que quieras a que no faltará el Nissan Skyline, entre otros) y, una vez hayas elegido a tu equipo de carreras, también podrás empezar a escoger a los patrocinadores y las pegatinas de tu coche. Estupendo. Tampoco van a escatimar recursos en los circuitos. Podrás elegir entre diez carreras diferentes con licencia (todavía no se conocen los lugares concretos), repartidas por todo el mundo (no se limitarán a circuitos japoneses, como es el caso de *GT 64*). De momento, hemos visto los paisajes nevados de un villorrio alpino, la iluminación de neón de una ciudad modernísima, y los molinos de viento típicos del centro de los Estados Unidos. Sin embargo, el título contará con un buen puñado de circuitos estándar como los que aparecen en *Gran Turismo*, además de una selección de pistas y coches secretos. ¿Reminiscencias de *Lamborghini*? Por lo que se refiere a aspectos técnicos, no se puede resumir en menos de cinco palabras: Im pre sio nan te. La versión con la que de momento trabajan en Boss cuenta con ocho coches en pantalla que corren a la vez (sin que afecte a los cuadros por segundo) y, aunque afirman que todavía no han visto un pak de expansión de 4 MB, el juego exhibe un modo de alta resolución (por ahora, sólo funciona en pantalla reducida). Sin embargo, Boss nos aseguró que están considerando la posibilidad de que el juego sea compatible con el pak. De este modo, se mejorarían las carreras y los efectos de luz, que ya de por sí son espectaculares, con unos reflejos de los coches la mar de detallados. Si a la buena marcha de *F1 World GP* y *V-Rally*, y al reciente desembarco del estupendo *Top Gear Overdrive*, de Snowblind, le sumamos las más que probables excelencias de *GT World Tour*, por fin podremos gozar de una competencia de calidad en el entorno de la N64 por lo que respecta a juegos de carreras. Fascinante.

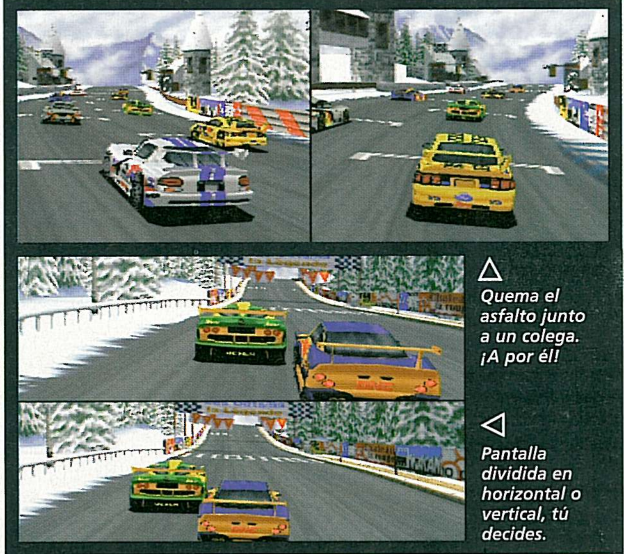


De dos en dos

¿Te gustan los duelos a dos bandas? Pues ésta es tu próxima parada.

El modo para dos jugadores de Boss para TGR era, por decirlo con delicadeza, poco convincente. Para ser sinceros, era más bien súper aburrido. Lento como una tortuga incluso con los coches más rápidos. Algo parecido a lo que sucedía con Lamborghini, cuyo modo para cuatro jugadores más valía olvidarlo, o con la opción a dos bandas de V-Rally, que era para aburrir a las ovejas.

Con estos antecedentes, la verdad es que la expectativa de un modo para dos jugadores en World Tour no es algo que nos llene de emoción. Gráficamente, no se diferencia en absoluto del modo para un jugador. El detalle de la carrera es increíble, y los fondos no se ven afectados por extrañas nieblas para disimular fallos. Es más, la velocidad sigue siendo casi igual. Bueno..., en realidad no es tan... rápido..., pero al menos consigue dejar a su antecesor, y al resto de competidores, avanzando a saltos de canguro de la línea de salida.



Quema el asfalto junto a un colega. ¡A por él!

Pantalla dividida en horizontal o vertical, tú decides.

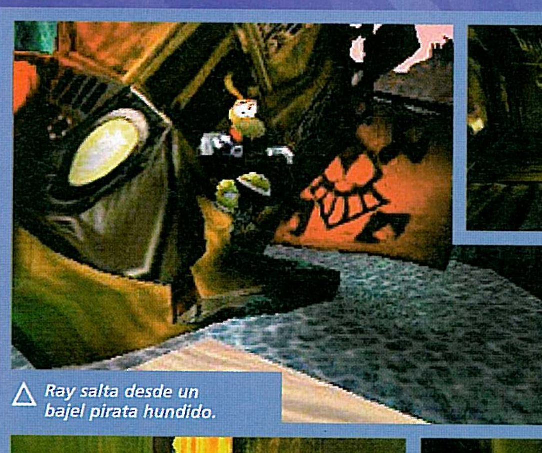
A este Mercedes patrocinado por Boss le pasa algo.

Porsche. Pisa el acelerador a fondo.

Arrasa en la capital del crimen americano. Y luego, a jugarse los beneficios.

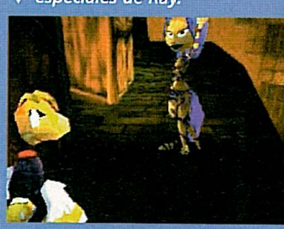
TOUR

CONTINUARA... Muy pronto te ofreceremos un análisis exhaustivo de *GT World Tour*.


Ray salta desde un bajel pirata hundido.


Una sección de puzzles. No puedes matar a ese tipo; debes conseguir que caiga por ese borde.

Aquí, lanza algo contra una criatura un poco desagradable. Lo efectos son estupendos.


Uno de los amigos especiales de Ray.


Esta nave se prepara para achicharrar a nuestro amigo Ray.


¡Huye, Ray!




Ray se da un garbeo en lo que parece ser una bola de billar gigante. En concreto la número 1.

Rayman II: The Great Escape	
UBI SOFT	
Primavera 99	1
Precio no disponible	

RAYM

LA GRAN ESCAPADA

Sabíamos que no podíamos hacer un juego de plataformas en 3-D tan bien como Nintendo, por lo que hemos probado con algo diferente. La honestidad de Pauline Jacquey, encargada del proyecto de Rayman II supone una actitud diferente respecto a la exagerada autocomplacencia que parece reinar entre tantas y tantas empresas de juegos. M64 viajó hasta el cuartel general de Ubi Soft en París, y de los títulos nuevos que nos presentaron, éste es el más original de todos. «No se ha hecho nada comparable a Mario o Banjo, razón por la cual pensamos que sería una buena idea tomar una dirección diferente.» No podríamos estar más de acuerdo.

En cuanto te sitúas a los mandos, queda claro que lo que Pauline pretende crear con *Rayman II* es un juego basado en la velocidad frenética y el constante martilleo de botones que eran tan característicos de los antiguos juegos de plataformas en 2-D de 16 bits. Pero, en este caso, en 3-D. «No habrá tiempo para pararse a pensar. Y si lo hay, será entre tramos de gran actividad y sólo para que el jugador pueda tomar un breve respiro.»

GRÁFICOS *Los gráficos son su punto fuerte: nítidos, coloristas y con una impresionante visibilidad en la distancia.*

Para que puedas hacerte una idea, vamos a ver uno cuantos ejemplos. En uno de los niveles finales del juego, Rayman (el héroe sin extremidades de Ubi Soft, estrella del juego de plataformas en 2-D que apoyó el lanzamiento de la Saturn y la PlayStation en 1995) debe correr, saltar y trepar por una serie de plataformas y cornisas. ¿Y ya está? Ni mucho menos. A la caza y captura de Rayman tenemos a una enorme nave espacial que no para de disparar a nuestro héroe y también a las plataformas, cada vez que el pobre intenta ponerse a salvo. Frenética es el adjetivo que mejor describe la situación. En otro nivel, Ray tiene que practicar esquí acuático entre unos peces muy enfadados. El objetivo de semejante ejercicio consiste en esquivar una serie de obstáculos sin que la cuerda se enrede. No se trata de resolver un puzzle, sino

△ *Los niveles exteriores son para entrenarse.*



△ *Eso de ahí atrás debe ser la nave espacial.*



▽ *Trepando al mástil.*

Hombre cohete

Para avanzar por algunos niveles, Ray cuenta con la ayuda de un cohete enorme. Debe recoger el cohete y cargarlo bajo el brazo, pero, para que funcione, primero tiene que encontrar una antorcha con la que prender la mecha azul. Cuando esté encendido, el cohete le propulsa por todo el nivel, y el stick analógico pasa a convertirse de forma automática en un joystick al estilo de Pilotwings.
Sin embargo, además de utilizarlo como medio de transporte, puedes dispararlo para activar interruptores inaccesibles. Aunque esta parte del juego es más «puzzlera», el ritmo nunca decae, gracias a los tipejos con malas pulgas que no dejan de acecharte.



◁ *Es una captura de PC, pero el barril se ve a la perfección. En realidad, el enfoque se sitúa detrás de Rayman, y los controles cambian al sencillo sistema de los simuladores de vuelo.*

AN II

un Ray de sol, oh, oh, oh...

de reaccionar con rapidez, repetir una y otra vez, y tener buena memoria: el tipo de acción que ha estado condenada al ostracismo desde los días de la SNES de 16 bits, pero el mismo que consiguió enganchar a millones de personas durante aquella época.

El juego se desarrolla a lo largo de unos 30 niveles, y prescinde del sistema de «punto central» tan de moda en estos días (un sistema en el que puedes acceder a los niveles más o menos en el orden que prefieras), en favor de uno más estricto y lineal en el que debes superar un nivel tras otro, siguiendo un orden. Una actitud muy valiente. Otro aspecto más típico son los ítems esparcidos por todos los niveles: cuando los tienes todos, ya puedes enfrentarte al terrible jefe final (ésta es la única forma de llegar hasta él). También hay atajos que te permitirán saltarte niveles que ya hayas superado con anterioridad cuando estés cerca del final del juego.

En un principio su lanzamiento estaba pensado para la campaña navideña, pero al final se ha pospuesto a estas fechas. Los gráficos son su punto fuerte: nítidos y coloristas, y con una impresionante visibilidad en la distancia. Sin embargo, parece que conseguir una cámara 3-D que pueda acoplarse a la frenética velocidad del juego puede ser una auténtica pesadilla. Según Pauline, «tiene que ser perfecto; de lo contrario, lo que pretendemos hacer no funcionará. No podemos consentir que el jugador deba esperar parado a que la cámara lo alcance».

La N64 necesita propuestas diferentes, y nos encanta saber que, en París, los de Ubi Soft pretenden seguir en esta línea. Estaremos al loro de sus progresos. Ⓝ



CONTINUARA... El número que viene tendremos material fresco de *Rayman II*.



¡Pues vaya!

La última edición del Tokyo Game Show no fue todo lo bien que nos hubiera gustado, aunque Hybrid Heaven hizo su presentación en forma jugable y Goemon 2 demostró ser muy popular. Los emocionados niños atendían largas colas y los afortunados que ya estaban en materia tenían la nariz pegada a la pantalla.

Hudson promocionó un poquito más la Game Boy de colores, mostrándonos una versión provisional de *Bomberman*, y montó un stand especial para jugar. También se pudo probar *Let's Smash, Get a Love* y *Pro Fire Wrestling 2*, aunque sólo había una consola para cada juego. Los fanáticos de los deportes de invierno tienen un desafío en *Snow Speeder*, de Imagineer. En el show se pudo ver el 70% acabado. Por lo que se pudo ver, habrá que esforzarse mucho, pues es difícil cumplir los tiempos que marca. De otro lado, hay varios caminos alternativos hacia la meta. Imagineer también mostró Ethale y su nuevo RPG, *Zool*. Completo al 90%, sus gráficos no son mejores que los de un SNES. Muy bueno tendrá que ser el argumento para compensar eso... Por su parte, Ubi Soft nos deleitó con versiones jugables de *Tonic Trouble* y *Rayman 2*.



La poderosa Koei exhibió **WinBack.** *De momento, no está tan bien como se esperaba.*

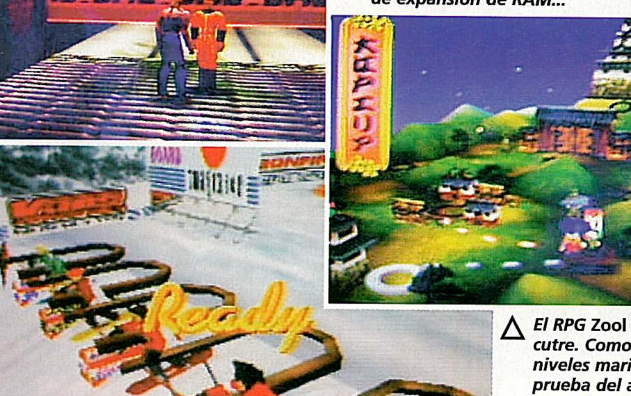


Muchos. Muchos. Muchos. Japoneses.



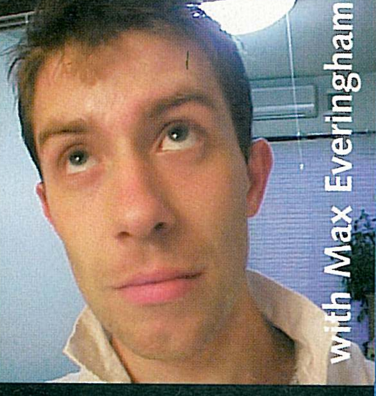
¿Dreamcast? ¡Bah! Espera a ver los próximos lanzamientos para N64 compatibles con el pak de expansión de RAM...

Hybrid Heaven *me gusta. Muy mucho.*



El RPG Zool pinta un poco cutre. Como siempre, los niveles marinos son la prueba del algodón: nos preparamos para lo peor...

Snow Speeder. *Quizás esté bien, pero difícilmente podrá igualar a 1080°.*



MADE IN JAPAN

¿A qué se ha dedicado Max durante las vacaciones de Navidad? «A jugar, claro...» ¡Pues no! A escribir sobre el último Tokyo Game Show.

Prefiero la carta de ajuste, gracias

La tele japonesa es genial. Cuando llegué a este país por vez primera, pensaba que no iba a entender nada y que nunca me integraría lo suficiente en este país como para poder disfrutar de sus emisiones televisivas... Me equivocaba: nadie puede resistirse a los debates à la nipponne. Tras horas y horas de duro entrenamiento —para mejorar mi japonés, por supuesto— he llegado a tres conclusiones:

1) La mayoría del pop japonés suena como un mal karaoke. Una especie de pelea entre un lavavajillas y un armario de platos desordenado y en caída libre.

En Occidente estamos todos alucinados por la popularidad de los karaokes. Cuando llegué al Japón pude entenderlo en seguida. En este país, cualquiera puede convertirse en una estrella pop. ¡Es de lo más fácil! Saber cantar no es importante. No importa lo malo que seas. Si tienes arrestos para cantar en un karaoke ya sirves. No está mal.

2) No hay ni un solo vegetariano en mi nuevo país. O por lo menos no aparecen en público. Si los hay, son invisibles y no van a ningún programa de la tele: ni a los debates, ni a los de karaoke ni a los de cocina.

Sólo hay tres tipos de programas en la televisión japonesa: los debates, los karaokes y los de cocina. En algunas ocasiones especiales, los géneros se mezclan, y tienes el placer de ver un programa debate que incluye recetas de cocina. Sin embargo, hay días que son extraordinarios, en que todo te sale bien... Bien, en esos momentos no dudes que puedes llegar a ver un programa en el que se mezclen todos los géneros: un grupo de música presenta un programa en el que entrevistan a alguien que, a su vez, es capaz de cantar, de hacer la vertical, y de decapitar a algún inocente animalillo y meter la cabeza sangrante en un horno. Sería capaz en el caso que aquí hubiese hornos. No los hay.

3) Si eres bueno haciendo zapping, puedes llegar a pasar 24 horas viendo a la misma persona en distintos canales de televisión. Sí, más o menos como cuando Santiago Segura promocionaba Torrente.

En Japón, hay unas dieciséis estrellas televisivas que, maravillas de la técnica, son capaces de copar el 100% de la programación de los ocho canales terrestres que tenemos. Todos los canales. Todos los días. Al principio, lo achacaba a mi poca familiaridad con la fisonomía japonesa. Ya conoces el tópico de que todos los orientales nos aparecen iguales (lo mismo que les pasa a ellos con nosotros). Pensaba que el tipo del show *Fuji* se parecía muchísimo al que salía en el programa *Asahi*, concursando por un viaje. Después de un tiempo, se hizo la luz en mi cerebro y descubrí que no sólo se parecían, sino que eran la misma persona. Y aún hay más: ¡todo el grupo de gente que había a su alrededor también estaba repetida!

Puedes pensar que estas personas estarán forradas... Pues resulta que no tienen esos sueldos maravillosos que imaginamos y han de hacer horas extras. Así, cuando uno de los programas ofrece un premio a alguien del público escogido al azar, resulta que siempre sale uno de los dieciséis magníficos.
Es decir, que mientras me resigno a no poder tener mi cuartito de hora de fama en la tele japonesa, me dedico a los videojuegos. ¡Y tanto que me dedico a los videojuegos!
El mes que viene esta sección tratará de cómo *Pachinko* puede arruinar tu vida matrimonial.



¡Estás de suerte!

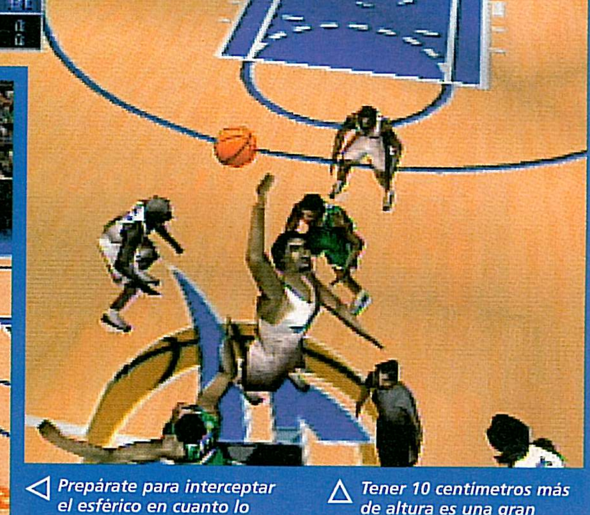
Corre a buscar el n.º 3 de JUEGOS Y JUGADORES PARA PC, versión española de PC GAMER, la revista de juegos de PC más vendida del mundo. ¡Y con dos CD-ROM de regalo! Todo esto por sólo 800 pesetas (4,81 euros) ¡JUEGOS Y JUGADORES PARA PC, cada mes en tu kiosco!

PRECEDENTES EN  Publicamos una Investigación Especial de *NBA Jam '99* el mes pasado.

¡QUE DIFICIL!
¿Por qué ha tenido Acclaim que poner tan difícil el sistema de tiro a canasta? Sí, es más o menos como en todos los simuladores de baloncesto. Sin embargo, en los demás, lo hagas como lo hagas, a veces tienes suerte y la bola entra..., y en *NBA Jam '99* no. Aquí tienes que hacerlo a la perfección: pulsar A y mantenerlo apretado hasta el preciso instante en que debes lanzar. Sí, como en el baloncesto de verdad, pero... ¡es tan difícil!



Prepárate para interceptar el esférico en cuanto lo lance el árbitro.



Tener 10 centímetros más de altura es una gran ventaja.

NBA JAM '99

Hombres altos con calzones de colorines. ¡Qué sugerente! Baloncesto, seguro.



NBA JAM '99			
NSC/ACCLAIM			
Disponible	128M		1-4
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak
10.900 pesetas			



¡Pasa! ¡Venga, tira! Nada, que aquí nadie juega en equipo. El muy...

Este ángulo de cámara recuerda a los tiempos de la Super Nintendo.

Otro ángulo de cámara, tal vez demasiado alejado...

¿Puedes oír cómo trotan?

Una cosa debe quedar clara desde el principio: este cartucho NO te gustará si no eres un fan incondicional del baloncesto. Si lo que quieres es pasarlo en grande con un título de deportes, cualquier cartucho de fútbol o de wrestling te hará más feliz que NBA Jam '99. Bueno, NBA Courtside también resulta ideal para no iniciados, gracias a su sencillo control, pero la hiperrealista simulación de NBA Jam '99 puede ponerte de los nervios si no eres un auténtico as del género.

El punto fuerte de *NBA Jam '99* son sus gráficos: una vez más, Acclaim ha utilizado el modo de alta resolución de la consola (sin necesidad de Expansion Pak) para conferir mayor suavidad y realismo al juego. Los deportistas tienen pelo, cara, dedos, arrugas en la ropa... En ningún momento se abusa del anti-aliasing, algo que afectaba seriamente a *NBA Courtside*, y los reflejos de las luces y jugadores en el parqué son inmejorables. La muchedumbre, como siempre, es bastante insípida: cuatro polígonos texturados con círculos que simulan ser cabezas (¿cuándo cambiará alguien esto?), pero todos los demás elementos están perfectamente modelados en 3-D. Quizás gracias a este lujo para los ojos, *NBA Jam '99* consiga atraer a un público más amplio. Uno puede permanecer pegado a la pantalla, sólo observando, durante unas cuantas horas. Nunca dejas de sorprenderte: las texturas son ideales, las caras resultan perfectamente reconocibles... Sólo cuando te has acostumbrado a los gráficos es cuando empiezas a sufrir de verdad: tendrás que beber mucho Cola Cao para ganar un solo partido. Cada canasta resulta más dolorosa que la anterior, el pulgar con el que manejas el stick analógico comienza a experimentar los dolorosos síntomas de las agujetas, los botones echan humo, el marcador se dispara en tu contra... Bueno, después de unas cuantas partidas, cuando te acostumbres a los controles, verás que manejar a tus 11 altísimos jugadores no es tan terrible como parece. De hecho,



COMO... marcar más veces

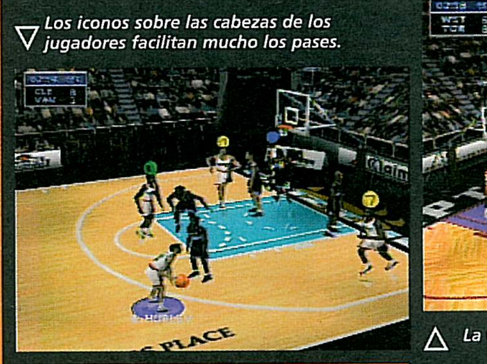
Moverse por la cancha de NBA Jam '99 es sencillo, pero marcar no lo es tanto. A continuación, te vamos a dar unas cuantas pistas para que la relación entre esa bola naranja y tú se estreche y fortalezca hasta que seáis inseparables...

Pases

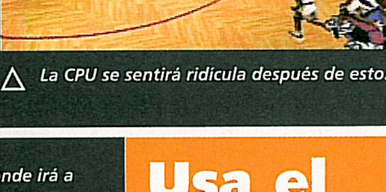
Lo más importante para evitar ser interceptado por tus oponentes es cambiar el balón de mano continuamente (con el botón B). Para pasar, pulsa el botón R y sobre las cabezas de tus jugadores aparecerán unos iconos, que representarán los botones C de tu controlador. Así sabrás a quién vas pasar.

¡Fantástico truco!
Pulsa C-izquierda dos veces para ejecutar un «¡alejop!»: el jugador más próximo al aro saltará, interceptará el esférico y machacará. Precioso.

Los iconos sobre las cabezas de los jugadores facilitan mucho los pases.







La CPU se sentirá ridícula después de esto.

Usa el espacio

Antes de hacer un pase, intenta predecir dónde se colocarán los jugadores: en la fracción de segundo que media entre el pase y la recepción, un receptor desmarcado puede dejar de estarlo, y corres el riesgo de perder el balón. Además, los jugadores más desmarcados tienen tiempo de hacer lanzamientos más precisos.

¡Fantástico truco!
Después de que tus oponentes marquen un tanto, lanza rápidamente el balón al otro lado de la cancha. Antes de que tus adversarios sepan adónde ha ido a parar la pelota, tu pívot habrá marcado un par de puntos.



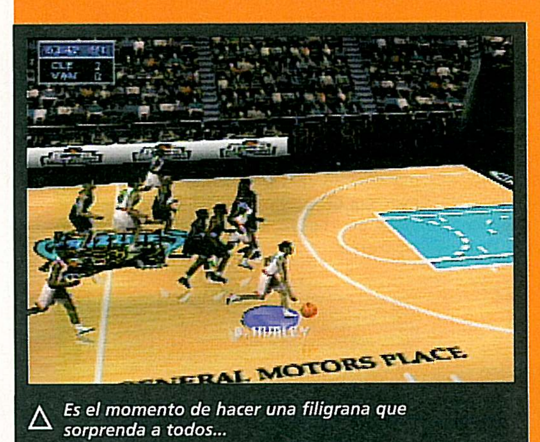
¡Estoy solo! ¡Estoy solo!

La flechita de colores te muestra adónde irá a parar tu balón si presionas B.

Media vuelta y...

Si has pasado muchas horas viendo partidos de baloncesto en la tele, enseguida advertirás que este juego se parece mucho a esos partidos: cuando te acerques a la canasta contraria, pulsa C-abajo para girar 180º, deslízate hábilmente hacia atrás y ¡dos puntos más! Fácil.

¡Fantástico truco!
Simplemente corre tan rápido como puedas hasta el aro, esquivando a los defensas que intenten impedírtelo, y lanza cuando llegues a la canasta contraria. Lo malo es que, fuera del modo Jam, te lloverán las faltas haciendo esto.



Es el momento de hacer una filigrana que sorprenda a todos...

Los giros de 180º son una manera fácil de llegar hasta la canasta.

el ataque siempre resulta agradable: el sistema de control se parece sospechosamente al de *NBA Courtside*, y gracias a eso, puedes mezclarte entre tus oponentes, sumergirte en su defensa con un par de driblings, hacer una cadena de pases rápidos (el uso del botón R para pasar a un determinado jugador, como en *NBA Live '99*, funciona de maravilla), utilizar un sprint en el último momento para colocarte bajo el aro...

Quizás el sistema de tiro a canasta no sea del todo acertado, pero tampoco te causará demasiados problemas. Lo malo viene cuando te descuidas una décima de segundo y pierdes la posesión del esférico: te encontrarás de repente defendiendo, rodeado por tipos de dos metros ágiles, rápidos, impredecibles y muy listos; te entrará el pánico y el marcador empezará a subir a favor de la CPU como un termómetro sobre una estufa; te será casi imposible encontrar al jugador que se supone que estás controlando, y si se te ocurre cambiar dicho

CAMBIALO TODO

¿Te aburres de hacer siempre lo mismo? ¿Odias a tu equipo y no sabes qué hacer? Pues descuelga el teléfono para que nadie te moleste y métete en el menú de opciones de *NBA Jam '99*, el juego en el que la palabra «comprensivo» es un insulto. Aquí puedes cambiarlo absolutamente todo: activar y desactivar reglas, nombres, jugadores, tácticas... Y si quieres ver cómo se ha portado un determinado jugador durante el partido, también puedes hacerlo. Enseguida sabrás quiénes sobran...



Pericia

Algo muy común en NBA Jam '99 es llegar, esquivando con esfuerzo a los malos, hasta la canasta contraria y, al disparar, errar el tiro. Para que esto no ocurra más (o, al menos, para que ocurra menos veces), Jam '99 cuenta con dos modos de juego que te permiten practicar los tiros a canasta: los tiros libres y los triples.

Tiros Libres

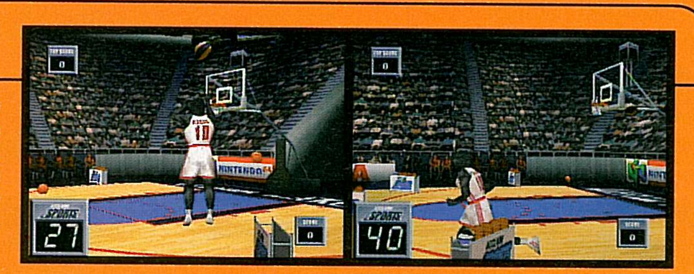


El modo ideal para hacerte odiar lo más divertido del baloncesto. Un joven deportista, frente a la canasta, realiza un tiro tras otro hasta que se muere de aburrimiento. Una auténtica pesadilla.

En la parte superior derecha aparece una representación ampliada de canasta, y tú tienes que apuntar con el stick analógico sobre esta representación antes de lanzar con A. El problema es que el aro parece repudiar tu stick analógico, y resulta muy difícil apuntar al centro de la canasta con el balón. Te costará algunos ataques de urticaria conseguirlo, pero al final lo lograrás.

Triples

La cuestión es simple: estás fuera del área de dos puntos con un montón de balones y tienes que marcar tantos triples como puedas en un minuto. ¿Fácil? No tanto. Como en todos los juegos de básquet, tienes que calcular el punto exacto en que debes pulsar A. Recuerda siempre presionar B para recoger la pelota antes de cada tiro. Si juegas con un amigo, puede resultar divertido, pero si lo haces contra la súper CPU..., serás humillado como nunca en tu vida.



GRÁFICOS 8

En alta resolución, pero con pequeñas pérdidas de frames y una animación mejorable.

SONIDO 6

Geniales comentarios, pero en inglés. Algunos efectos de sonido están fuera de lugar. Música decente.

TECNOLOGÍA 8

Rápido y fiel al deporte. Se ajusta como un guante al stick analógico.

DURABILIDAD 6

Mucha, si eres capaz de aguantar tantas derrotas. Empezarás a disfrutar cuando consigas dominarlo.

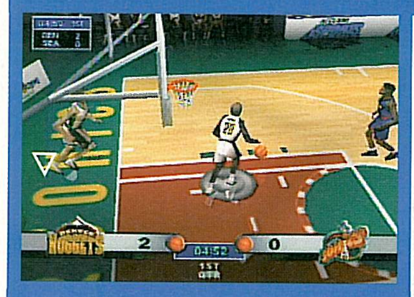
VEREDICTO

Sólo para especialistas. Al usuario medio le queda grande, y a los fans de la acción y la victoria fácil no les hará ninguna gracia. Sólo recomendable para quienes duermen con un balón naranja bajo la almohada...





El sistema de repetición es fantástico para disfrutar de las mejores jugadas.



Si no marca desde aquí, debería ser arrestado por la policía baloncestística.

jugador, encontrarás al nuevo justo cuando uno de tus adversarios machaque con furia la canasta de tu equipo... Y puedes creernos: siempre que el equipo de la CPU consigue la posesión de la pelota, marca un tanto. Siempre.

No tardarás en darte cuenta de que la computadora siempre realiza la misma táctica. Pero te darás cuenta tú, no tu equipo: tus compañeros no aprenden nunca, y caes inevitablemente en la misma trampa del enemigo una y otra vez, aun sabiendo cómo y qué van a hacer en cada momento. No puedes controlar a todos tus jugadores a la vez, claro, pero ésa sería la única forma de «pillar» al adversario y frustrar sus ataques. Y como eso es imposible, cada vez que recuperan la posesión del esférico, marcan. Siempre.

Lo que acabarás haciendo es ir directamente a por el jugador contrario que sabes que va a marcarte el tanto y, sin despegarte de él, intentarás interceptar el pase clave justo antes de que tire a canasta... Pero aunque lo hagas mil veces, nunca conseguirás evitarlo. Si el equipo de la CPU tiene la posesión de la pelota, marca. Siempre.

Así pues, el resultado depende de cuántos puntos consigas con las canastas que debes apuntarte cada vez que tienes posesión de la pelota. O sea: tú tienes la pelota, y marcas; les toca a ellos, que tienen la pelota y marcan; te toca a ti, que tienes la pelota y marcas, etc. Es imposible quitarles el esférico, pero ellos a veces conseguirán quitártelo a ti. Eso quiere decir que, si juegas realmente bien y te roban la pelota pocas veces, conseguirás mantenerte sólo tres o cuatro puntos por debajo de tus adversarios. Pero siempre por debajo.

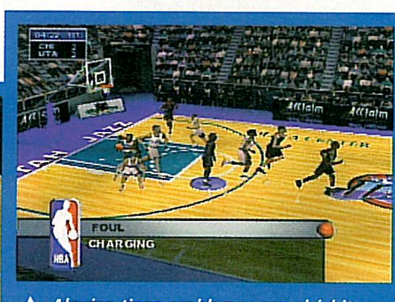
Acostumbrarse a tan injusto sistema de juego no es tarea fácil. Muchas veces tendrás que sufrir humillaciones del tipo «32-7». La computadora es cruel, y sólo parece «respetarte» cuando aprendes a moverte con propiedad sobre la cancha: medias vueltas, amagos, driblings... Sólo cuando controles todos los movimientos y los utilices en el momento adecuado podrás aspirar a una sufrida victoria en *NBA Jam '99*.

En cuanto a modos y tácticas, hay de todo: un sistema de replay muy completo, infinidad de cámaras, una opción con la que puedes modificar a tu gusto la distribución y formación de tu equipo... Sin embargo, lo mejor del nuevo cartucho de Acclaim es el célebre modo Jam de la serie. Más rápido, frenético, adictivo y divertido que el modo de Simulación con creces: zancadillas a tus contrarios, encontronazos, agarres... Todo vale. La acción es constante, y la variedad y velocidad de los movimientos es excelente.

En definitiva, *NBA Jam '99* es un estupendo simulador de baloncesto, y es ahí donde estriba su problema: es un SIMULADOR, con todas las letras. Hasta que no controles todos y cada uno de los movimientos, no comenzarás a acercarte al marcador del equipo contrario. Difícil, cruel y en inglés, pero bonito, realista y fiel al deporte que representa.



Recoge el balón y corre, así de fácil.



Alguien tiene problemas con el árbitro...



PISTAS CD-ROM:

Fear Factory "RESURRECTION"

TEMAS AUDIO:

Monster Magnet "3RD EYE LANDSLIDE"
Cathedral "THE UNNATURAL WORLD"
Vision Of Disorder "JADA BLOOM"
Skinlab "SO FAR FROM THE TRUTH"
Kilgore "TK-421"
Kill II This "FREEDOM OF SPEECH"
Pist. On "REST"
Space Age Playboys "JETS"
Radiator "GENERATOR"
Soundisciples "JESUS BITING NAILS"
Dropkick Murphys "SKINHEAD ON THE MBTA"

No te pierdas este nuevo CD coleccionable!

RESÉRVALO EN TU KIOSKO ANTES DE QUE SE AGOTE!

Con el sello único de prestigio de METAL HAMMER!

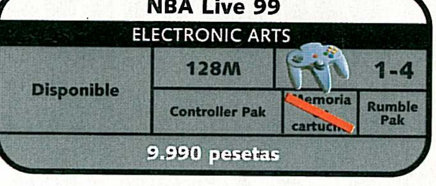


Fíjate en el pelo de Dennis Rodman. Está hecho un «notas».

Las sombras de los jugadores dejan que desear.

El jugador controlado por la CPU se ha quedado lelo. Hora de quitarle el balón.

¡SQUASHSHSH!
Como es de recibo, *NBA Live* incluye equipos y jugadores reales. Bueno, reales, reales no son, ya que, para introducir centenares de gigantes en un cartucho, se precisaría una máquina de hacer morcillas muy sofisticada y derramar muchísima sangre. En todo caso, no faltan estrellas rutilantes como el extravagante Dennis Rodman. Lástima que Michael Jordan aparezca como «Jugador»: por lo visto, se cree demasiado importante como para prestar su nombre a un sprite. Eso no le impidió salir en la insoportable *Space Jam*. ¡Ja!



NBA Live 99			
ELECTRONIC ARTS			
Disponible	128M		1-4
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak
9.990 pesetas			

NBA LIVE 99

En un territorio tan disputado como el del baloncesto, ¿qué posibilidades tiene un aspirante como NBA Live? (Imagínate la respuesta...)

GRÁFICOS 6
Nítidos y detallados, pero carentes de virtuosismo.

SONIDO 6
Botes de balón, murmullos del público y música machacona.

TECNOLOGÍA 5
Tiene mejor pinta que las versiones para PlayStation, pero las diferencias no pasan de ahí.

DURABILIDAD 6
Si tus amigos están a tu nivel, las partidas multijugador pueden alargar bastante la vida del juego.

VEREDICTO
No es malo, pero tampoco nada especial. La palabra «mediocre» se inventó para él.



64%

Te haces con el balón, cruzas la pista. ¡Mate! Pierdes el balón, cruzas la pista. ¡Mate! Te haces con el balón, cruzas la pista. ¡Mate! Pierdes el balón, cruzas la... Más de lo mismo. Hasta que los sesos se te escurren por las orejas y la sangre mana por tus ojos.

Esto es lo que suele ocurrir cuando juegas con la mayoría de títulos de baloncesto (ni que sea metafóricamente hablando). Tal es la dificultad de recrear un deporte que fácilmente puede hacerse muy repetitivo. Aparte del brillante *Kobe Bryant in NBA Courtside* («el *ISS* de los juegos de baloncesto», en opinión de Carlos), la N64 no ha tenido mucha suerte en lo que concierne a este género deportivo. Y, por desgracia, *NBA Live* no va a alterar el actual orden de cosas, pese al relativo éxito de crítica que han cosechado sus sucesivas encarnaciones para PlayStation.

No es que sea malo, pero es muy poco inspirado. Su gran baza es la velocidad: usando la función Turbo, puedes atravesar la cancha como si fueras sobre patines. O algo así. Sin lugar a dudas, imprime un ritmo endiablado al juego, hasta dejarte sin resuello.

La relativa simplicidad de los controles también contribuye a hacer de *NBA Live* un juego sencillo y ágil, con varias funciones básicas de ataque y defensa. Por ejemplo, para realizar un pase, empiezas localizando al compañero más próximo con R, y asociándolo a un botón C. Si pulsas entonces el botón seleccionado, pasas automáticamente al receptor elegido.



Rodman otra vez por en medio.

El toro de los Chicago Bulls es uno de los logos más famosos del mundo. Como la N de Nintendo.

Lamentablemente, lo mejor de *NBA Live* ya está dicho. Para colmo, la velocidad del juego, a menos que juegues contra un amigo con una pericia comparable a la tuya, se convierte en una espada de doble filo. Debido a la deficiente inteligencia artificial de tus adversarios, se pueden alcanzar puntuaciones ridículamente altas, ya que es muy fácil marcar una vez te has hecho con el balón: incluso cuando te enfrentas a los Chicago Bulls (con Dennis Rodman en la plantilla) al mando de los Dumpsville USA Duellin' Banjos (liderados por un tal Cletus Clutterbuck).

Los gráficos son nítidos, brillantes y libres de niebla, pero los personajes que los habitan parece que calzaran zancos. En efecto, los jugadores atraviesan la cancha en un plis-plas, impulsados por unas raquíticas extremidades de insecto propias de los flacuchentos sprites que menudean por incontables juegos para PC de dudosa factura. Resumiendo: son escasamente realistas.

Todas estas observaciones nos llevan a concluir que a *NBA Live*, aun pudiendo suministrar diversión sin pretensiones a corto plazo, le faltan muchos quilates para ser la piedra preciosa de tu colección para N64. Piensa en *Zelda, Turok 2, V-Rally 99* y tantos otros juegos muy superiores a este discreto simulador. Si tu N64 te exige que le enchufes un título de baloncesto, *Kobe Bryant* sigue siendo la mejor elección.

STAR WARS
ROGUE SQ

Ya está aquí el sucesor de *Shadows of the Empire*, ¿no estás contento? ¿Por qué pones esa cara de pánico? ¡No, no es como *Shadows of the Empire*, tranquilo, ni siquiera se parecen!... Bueno, sí, guardan ciertas similitudes: las tres o cuatro cosas buenas del cartucho protagonizado por el odioso Dash Rendar. Por lo demás, LucasArts ha expiado con éxito sus viejos errores. Y eran muchos. Lo malo es que... han incluido algunos errores nuevos, completamente inéditos y exclusivos de *Rogue Squadron*. ¡No te asustes, que no es para tanto! Sigue leyendo y te lo explicaremos todo.

EXPANSION PAK

Como ya te hemos dicho mil veces (o más), *Rogue Squadron* es compatible con la Expansión de Memoria de 4M. Si la tienes conectada en el puerto de la memoria RAM de la consola, al encender el juego aparecerá en pantalla este cuadro: Expansion Pak Detected. Entonces el juego funcionará automáticamente en el modo de alta resolución. Si quieres, podrás jugar en resolución normal cambiando la opción correspondiente en el menú de configuración del juego (Options → Game Settings → Resolution).

STAR WARS®: ROGUE SQUADRON™



FIDELIDAD ENFERMIZA

Los estudiosos de la serie *Star Wars* no pueden dejar pasar la ocasión de comprar esta joya. Todas las naves son increíblemente fieles a sus correspondientes encarnaciones cinematográficas, ¡y no sólo en el aspecto! También según la situación: la nave que ves aquí es una Tyridium. Se trata del modelo que utilizaba el Imperio para transportar mercancías, esclavos y armas. Sin embargo, cuando te encuentras con una de ellas en *Rogue Squadron*, te dicen por radio que es de tu bando (el Rebelde) y que tienes que protegerla. ¿Por qué? Muy sencillo: porque en *El Imperio Contraataca*,





Star Wars Rogue Squadron				
NINTENDO/LUCASARTS/FACTOR 5				
Disponible	Expansion Pak		1	
	~~Controller Pak~~	Memoria en cartucho		Rumble Pak
8.990 pesetas				

64 STAR GAME

QUADRON

Tie-tie-tienes problemas, amigo Luke...





Han Solo robó una de estas naves para pasar desapercibido en el bosque de la luna de Endor. Por eso, en la tercera misión, la nave que tienes que proteger y la nave enemiga de la que salen todos los malos son iguales: dos Tyridiums. ¡Qué alarde de fidelidad a la licencia, por los clavos de Link!

CONTROLA LA VELOCIDAD

Atención: una de las cosas que antes tienes que aprende a controlar es la velocidad de vuelo. Todas las naves tienen al menos un freno y un acelerador. Además, el X-Wing, el V-Wing y el Halcón Milenario tienen turbo; y el Speeder es el único aparato con dos frenos. A menor velocidad, mayor maniobrabilidad; y a mayor velocidad, menos posibilidades de ser alcanzado por el enemigo. Si activas el turbo no puedes disparar, y si frenas en la línea de fuego de un enemigo, no le costará apenas acertar su ataque. Suena complicado, pero en realidad todo resulta muy intuitivo.

Z es el freno, A el acelerador, C-derecha el turbo (si la nave lo tiene) y R el segundo freno (en el caso del Speeder). Según la velocidad a la que estés avanzando, la nave se alejará o acercará a la cámara para aumentar la sensación de velocidad. O de no-velocidad, según el caso.



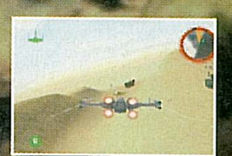
Velocidad normal.



Frenando.



Acelerando.



Turbo (las alas se repliegan).

MISSION COMPLETE

Lo mejor de *Rogue Squadron* es la variedad de sus escenarios. No se generan de forma aleatoria, como pensamos en un principio, pero ¡son tan enormes que resulta imposible recordar dónde está cada cosa! A los pocos segundos de haber empezado una misión, por muchas veces que hayas jugado, necesitarás echar un vistazo al radar para saber en qué dirección están los objetivos. Las 15 misiones que componen el juego están divididas en tres capítulos, como la serie de películas. Al principio de cada una, aparece en pantalla un texto que se pierde en el infinito estrellado, como al comienzo de cada parte de la serie. Verás que la historia tiene un argumento sólido, bien definido, y que todas las misiones guardan una lógica aplastante. Cuando Wedge Antilles cae en Balmorra, abatido por las naves enemigas, los soldados del Imperio lo raptan. Es el final del primer capítulo. El segundo, por lo tanto, comienza con el rescate de Antilles, que está siendo transportado en un tren de esclavos a las minas. Tienes que conseguir que el tren se pare antes de llegar a las minas para que Antilles y el resto de los esclavos consigan escapar. Y así más o menos transcurre el juego, con una sucesión de objetivos en forma de «causa-efecto». Por desgracia, todas las voces y textos en pantalla están en inglés...

Tatooine

La primera misión es gráficamente la más pobre. Unos bombarderos pretenden volar la ciudad y tú tienes que impedírselo. Lo mejor es la secuencia introductoria, en la que hay un fantástico primer plano de tu X-Wing.



◁ ¡Bombarderos! ¡A por ellos!

Ésta es la ciudad colonial que debes proteger (tu pueblo natal, Luke). ▷



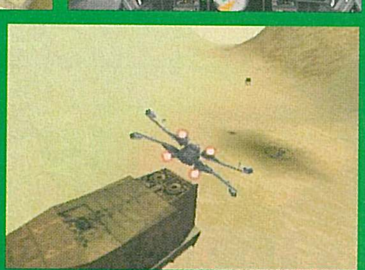




△ Pasea por las calles del pueblo con tu súper vehículo.

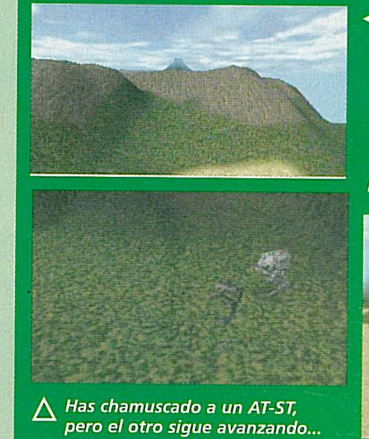


△ Tu nave tiene un aspecto estupendo.



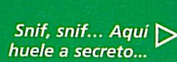
Barkhesh

Aquí empiezan a animarse las texturas del terreno, aunque todavía son más bien simples. Tienes que escoltar a un convoy de camiones y evitar que los bombarderos imperiales acaben con ellos. Lo malo es que también hay algunos AT-ST...

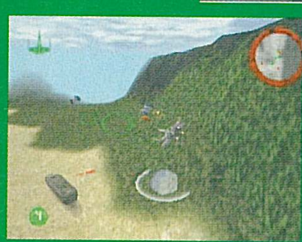


◁ Hermoso lugar. Así da gusto matar.

△ Has chamuscado a un AT-ST, pero el otro sigue avanzando...



Snif, snif... Aquí huele a secreto... ▷



◁ Ese círculo azul es una bomba enemiga. Mal principio.



△ Estos son los camiones que debes escoltar.



¡Qué cielo tan hermoso! ▷

Chorax

Una nave Rebelde ha caído en un lago de Chorax. Tu escuadrón debe encontrarla antes de que se hunda en el agua (y antes que el enemigo). El Tyridium Rebelde recogerá a los supervivientes cuando encuentres la nave caída, pero tendrás que protegerle mientras lo hace...


△ Bien, vamos a estrenar el A-Wing.


△ El Tyridium espera a que encontréis la nave estrellada.


△ Busca por aquí, busca por allá...


△ Mata a algún que otro malo para no aburrirte...


△ ¡Oh, ahí están tus amiguetes estrellados! Tyridium al rescate.


△ Vaya, ya están aquí los cazas del Imperio. Qué casualidad.

Corellia

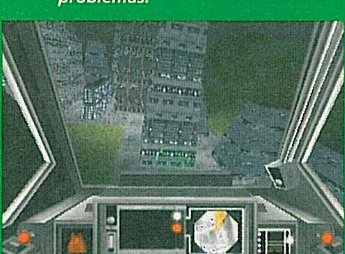
Estrenamos Speeder. No te será nada fácil acostumbrarte al manejo de esta máquina, pero cuando lo consigas verás que tiene grandes prestaciones. La misión es muy complicada, y a medida que avanza, aparecen nuevos objetivos. ¡Atención a la aparición estelar del Halcón Milenario!


△ Bonita nave. Recuerda que tiene un bonito cable de acero...


△ La gran maniobrabilidad del Speeder te permite volar entre edificios sin problemas.


△ Por más que te acerques a un edificio, no conseguirás que las ventanas se pixelen. Genial.


△ Estás a punto de conocer a tu primer AT-AT...


△ Esta vista no es la más recomendable para esta misión.


△ ¿Recuerdas a estos bichos? También aparecían en Shadows of the Empire, pero no eran tan súper detallados.

EXPLOSIONES A GO-GO

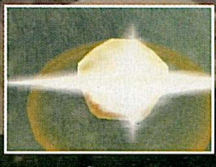
En *Rogue Squadron* puedes volar por los aires casi cualquier cosa: todo excepto los AT-AT, sobre cuya chapa rebotan balas y misiles. La variedad de explosiones es enorme, desde los impactos de los disparos sobre la chapa (saltan chispas en diferentes direcciones y retazos de metal) hasta las explosiones de las torretas acorazadas, pasando por las caídas en barrena de los bombarderos imperiales, los AT-ST reventados en mil pedazos... y tu propia colisión contra el duro suelo. Por alguna extraña razón, todas las explosiones resultan increíblemente realistas excepto la de tu nave (la última de estas imágenes), aunque también es una pasada, claro.



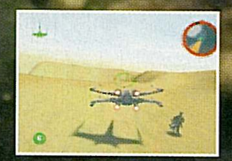








¡PEATONES!
Si vuelas al ras del suelo, en cada escenario hallarás una nueva sorpresa: habitantes con denominación de origen. En Kessel, puedes toparte con esclavos que huyen de las minas; en la luna de Endor, al destruir las fábricas de armas, verás salir despavoridos a los soldados del ejército imperial, con sus trajes blancos y sus rifles láser con búsqueda automática de objetivo... ¿Y qué más crees que hemos visto, en la oscuridad de cierto escenario? ¡Soldados huyendo en las motos flotantes del Imperio Contraataca! ¡Increíble! Circulan por las zonas más oscuras para pasar desapercibidos, pero si tienes buen ojo los encontrarás...







MISSION COMPLETE (Continuación)

Ya has visto el aspecto que tienen los primeros cuatro niveles de *Rogue Squadron*, ¿no? Te has dado cuenta de que cada uno es mucho más bonito que el anterior, ¿verdad? Bien, pues vamos a saltarnos algunos niveles intermedios para que veas lo que te espera en el interior del cartucho de las estrellas...

Loronar

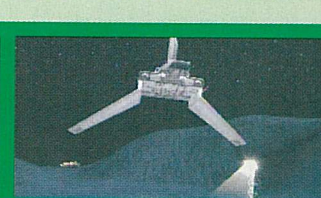
Será tu primera misión nocturna, y te lo pasarás en grande. También hay varios objetivos, ya que la situación cambia a medida que avanza la partida. Empiezas escoltando a unos camiones, pero luego la cosa se complica... ¡Cuidado con los misiles rastreadores!



△ *El Tyridium Rebelde deja en tierra a los camiones y se va.*



△ *La superficie lunar está atestada de AT-ST como éste.*



△ *¡Adiós, amigos! ¡Qué facilidad tenéis para el escaqueo!*



△ *Los efectos de luz en este nivel son increíbles (más que en los otros).*



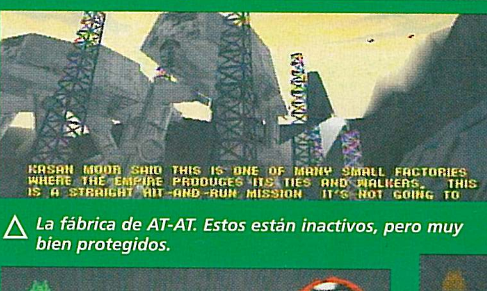
△ *Tienes que evitar la muerte súbita de estos trastos.*



△ *¡Vaya, un secreto! ¿Dónde crees que está?*

Balmorra

Una de nuestras misiones preferidas. Se trata de un planeta-fábrica. Hay diversas factorías armamentísticas del Imperio esparcidas por todo el escenario. Tienes que destruir las dos principales (la de AT-AT y la de AT-ST), pero por el camino encontrarás fábricas de Ties, almacenes, torretas... Primero tendrás que eliminar las antenas parabólicas, para que el enemigo no pueda pedir ayuda exterior cuando os descubran.



△ *La fábrica de AT-AT. Estos están inactivos, pero muy bien protegidos.*



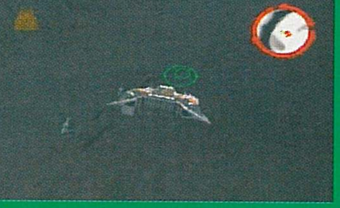
△ *Lo más probable es que mueras 10 ó 12 veces en este nivel antes de dar con la fábrica.*



△ *Vuela primero las antenas...*



△ *No, esta fábrica no es.*



△ *¿Ves cómo huyen los motoristas? Cobardes...*



△ *Cuando vuelas una fábrica, los soldados salen a darte la bienvenida.*





Fest

¿Te acuerdas de Hoth, el planeta en el que se desarrollaba la primera misión de *Shadows of the Empire*? Pues éste es lo mismo pero a lo bestia. Las texturas del terreno son de lo mejorcito que hemos visto, la variedad de enemigos y objetivos es alucinante y la evolución de la partida no deja de sorprendernos. Colosal.


¡Te han alcanzado! Cachis...


Bien. Has conseguido desconectar el campo de fuerza.


Tienes que evitar que los AT-AT maten a los AT-STS Rebeldes.

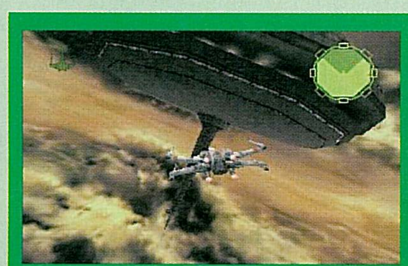

Un rescate resulta complicado cuando los presuntos rescatados van a 1 Km/h...

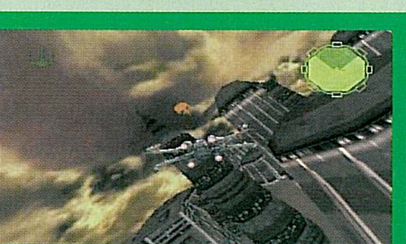

Al otro lado de ese montículo está el secreto de este nivel.


Un escenario maravilloso.

Taloraan

Qué preciosidad, ¿eh? La ciudad de las nubes. En realidad son varias ciudadelas flotantes separadas entre sí. Flotan gracias a sus tanques de gas. Hay dos tipos de gas: los de combustible enemigo y los que mantienen a flote las ciudadelas. Eso quiere decir que no te puedes cargar cualquiera: has de eliminar los del Imperio. Un nivel maravillofantastichupirrupilísimo.

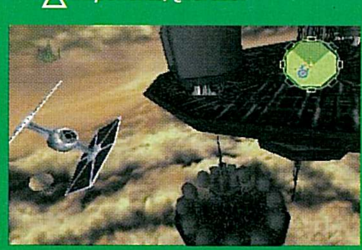

Ésta es la ciudad, al final del nivel. Hay Ties por todas partes.


No creas que las ciudades flotantes son sprites o fondos prerrenderizados: poligonales 100%.


Imponente, ¿verdad?


Si destruyes tres tanques equivocados, se abortará la misión.


Estos globos forman una línea de puntos entre las ciudadelas.


Verás muchos de estos...

¡SECRETOS!

En cada escenario hay un secreto escondido. Tienen forma de «cubo amarillo luminoso atravesado por una aguja roja», pero eso no quiere decir que sean fáciles de ver: siempre están ocultos en una determinada construcción poco visible (y tendrás que destruirla para recoger el cubo luminoso en cuestión). Los secretos son nuevas armas, y un secreto no se activa hasta que no te has pasado el nivel en el que lo has descubierto. Eso quiere decir que, para que se haga efectivo, tienes que descubrirlo (que no es poco), superar el nivel sin que te maten y probar la nueva arma en el nivel siguiente. La nave que elijas entonces tendrá un arma secundaria nueva. Nosotros, por ahora, sólo hemos encontrado tres de estos secretos. A ver si a ti se te da mejor...

¡OH, CIELOS!
Sin duda, una de las mejores cosas de *Rogue Squadron* es la libertad de movimiento. Los gráficos son tan realistas, que uno tiene la sensación de que de verdad está volando por los cielos de Kessel, Ender, Mon Kalamari o la luna de Jade. Además, una de las cámaras disponibles durante el juego es «cinematográfica»: ángulos estáticos que te permiten ver tu nave como si en realidad estuvieses disfrutando de una película. No es nada fácil jugar con ese ángulo, pero ¡uno se lo pasa tan bien! No hay cielos más hermosos que los de *Rogue Squadron* en la historia de las videoconsolas.



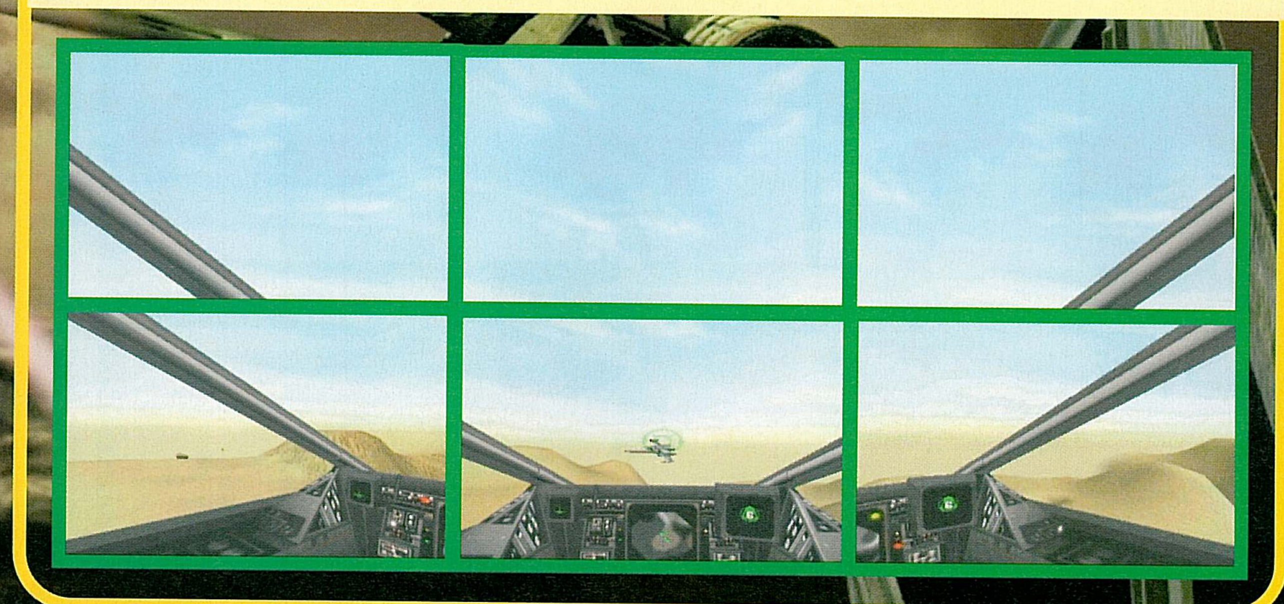






CAMARA LIBRE

Rogue Squadron ofrece una barbaridad de ángulos de cámara, pero además, con C-arriba puedes mover la cámara libremente con el stick analógico sin cambiar el rumbo de la nave: mantén pulsado C-arriba y podrás «mirar» hacia donde quieras en pleno vuelo. Con las vistas exteriores no es algo muy necesario, pero te decides por la vista desde el interior de la cabina, te sentirás como en una nave de verdad. Una idea fantástica, y muy útil en ciertas misiones.



Cuando nos enteramos de que LucasArts iba a lanzar otro cartucho para N64 basado en el motor de Shadows of the Empire, nos entraron las fiebres de malta. ¡Qué pánico! Una de las sagas más famosas y originales echada a perder por segunda vez... Pero no, no hay de qué preocuparse. Rogue Squadron es fantástico. El simulador de vuelo que N64 necesitaba. Claro que, «fantástico» no quiere decir lo mismo que «perfecto»...

La jugabilidad es maravillosa, pero lineal. Las naves son completamente distintas entre sí, y una misma misión se transforma por completo según la máquina que decidas pilotar. Por otra parte, hay muchos escenarios —15, que nosotros sepamos, aunque seguramente hay algunos más secretos—, todos tan diferentes y con objetivos tan variopintos que en ningún momento tienes la sensación de que un nivel «es como el anterior pero con otras texturas», como suele suceder en este género. Los secretos también son una buena razón por la que volver a jugar en un nivel después de habérselo pasado, y realmente merece la pena buscarlos. Por último: las medallas de bronce, plata y oro. La CPU te condecora después de cada misión según el tiempo que has tardado, los enemigos finiquitados, la energía que te ha sobrado, los amigos salvados del enemigo, etc. A medida que consigas nuevas medallas, accederás a otras naves (hasta tener tres naves disponibles para cada nivel).

El sistema de control no podría ser más acertado, y la opción de cámara libre es fantástica, especialmente para la vista desde el interior de la cabina. Una buenísima idea que hasta ahora sólo habíamos visto en los mejores simuladores aéreos para PC. Sobrevolar una zona hostil por un lado y ver, «girando la cabeza», dónde están los objetivos y cuál es la mejor forma de acercarse, es una auténtica maravilla.
Por desgracia, el argumento es muy lineal, y por lo tanto la acción también. Formas parte de un escuadrón (el «Rogue Squadron»), y se supone que con la ayuda de tus compañeros llevas a cabo todas las misiones. Si tenéis que proteger a un convoy de camiones, TÚ también tienes que hacerlo. No te puedes ir a dar una vuelta y abandonar a tus compañeros cuando te venga en gana, aunque ellos lo hagan cuando les apetece. Si el convoy os necesita para eliminar el soporte aéreo enemigo, no basta con que vayan tus compañeros: también debes ir tú. Y sólo cuando mates a tres Ties podrás irte de nuevo durante uno o dos minutos, hasta que vuelvan a pedirte ayuda. Si no acudes cuando te necesitan, tus protegidos mueren. Y siempre tardan los mismo. Y si acudes y tardas más de la cuenta en cargarte a TRES Ties, también mueren. Es curioso, porque da igual si hay tres Ties o treinta: en cuanto eliminas a tres, te dicen por radio que ya es suficiente y que puedes volver a buscar otros objetivos. Lo mismo pasa en todas las misiones: el procedimiento siempre es mecánico. Después de unas cuantas partidas, apenas conoces el escenario porque es enorme, pero sabes exactamente cuándo va a pasar cada cosa.

En cambio, la IA de los enemigos es alucinante: cada tipo de malo responde de una forma distinta. Los Ties normales no son muy rápidos, pero resulta muy difícil colocarse en su cola porque, en cuanto ven que estás detrás, empiezan a hacer maniobras de despiste hasta quedar fuera de tu campo de tiro. Los cazas, más rápidos, no gozan de la misma maniobrabilidad, y les es casi imposible librarse de ti si consigues colocarte detrás. Por eso, en cuanto te ven, lo que hacen es bajar y volar a ras del suelo para camuflarse entre el terreno con la esperanza de que reduzcas de velocidad y después no consigas alcanzarles. Los bombarderos son muy lentos, y también vuelan a ras del suelo para no ser vistos hasta el último momento. Suelen avanzar en grupos de dos o tres, pero en cuanto te ven acercarte por detrás, se despliegan para que no puedas acabar con todos. Así, si permaneces tras de uno, los otros se colocan detrás de ti para acabar contigo antes que tú con su compañero. Al final no te queda más remedio que activar el turbo y huir...
¿Por qué LucasArts ha mimado tanto la IA y ha dejado de lado la interactividad de la acción? La libertad de movimiento es total, pero siempre tienes que hacer las cosas en un orden determinado..., a no ser que hagas trampas, como nosotros. La mayoría de las veces el radar te indica dónde está el objetivo, y tú tienes que ir en su busca y matar a quien sea. Sólo cuando vayas allí, empezarán a suceder las cosas en el orden preestablecido. Por lo tanto, lo que nosotros hacemos en algunos niveles es «no ver el radar». De esta forma, tus compañeros de escuadrón no tienen más remedio que cubrir los objetivos que en realidad te corresponden a ti. Te dirán por radio que mires el radar, que prestes atención... Tonterías: tú a lo tuyo. Al menos en las misiones en las que puedas hacerlo (no se puede en todas, ya lo verás). Hacer caso omiso al radar es la única manera de explorar

PRESENTACION

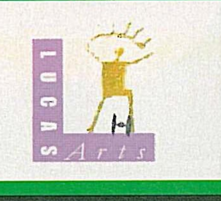
La intro de *Rogue Squadron* es fantástica. Primero aparece, como siempre que enchufas un juego de N64, el logotipo de la consola. Pero de repente explosiona y aparece un X-Wing, seguido de un Tie Fighter... Cuando ambos prosiguen su vuelo, la cámara se aleja y podemos ver que, lo que parecía un paisaje nevado, es en realidad el logotipo de LucasArts.
A continuación, el X-Wing sobrevuela lo que parece una especie de ciudad: las torretas disparan lásers, el X-Wing suelta un misil, la cámara se aleja y ¡son las letras de Factor 5! Pero ¿dónde está el «5»? Entonces el misil lanzado por el X-Wing explosiona y ¡BOOM! Tras las letras aparece un enorme «5» incandescente... Fantástica presentación.


1

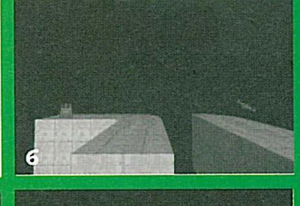

2


3

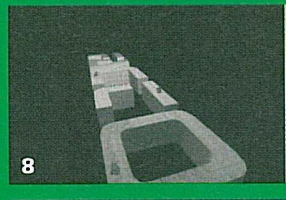

4



5


6


7

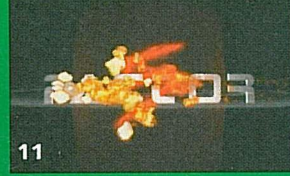

8



9



10


11



12

con un cierto sosiego los escenarios en busca de los secretos. En algunos casos, incluso puedes empezar el nivel por el final, como en la ciudad de las nubes: sigue los globos y empieza a eliminar tanques de gas por la última ciudadela. Así, tus compañeros se ocuparán de las tres o cuatro primeras; si empiezas por la primera ciudadela, te toca a ti eliminar todos los tanques.

Gráficamente, *Rogue Squadron* es una maravilla. Por desgracia, su compatibilidad con el Expansion Pak no es tan refinada como la de *Turok 2*, aunque se nota. Lo que sucede es que, durante casi todo el tiempo, hay una barbaridad de cosas en pantalla, y la niebla —que la hay— está muy lejos. Eso sólo puede significar una cosa: reducción de cuadros por segundo. Pero no hay de qué asustarse: no es una pérdida de *frames* constante y exagerada, como la de *F-1 World Grand Prix* o *Extreme G 2* (en los que cada cinco segundos tienes que pulsar la pausa y tomarte una tila). De hecho, apenas se nota sólo en tres o cuatro momentos específicos del juego. La buena noticia es que eso se soluciona con el Expansion Pak... en parte.

El problema es el siguiente: sin Expansion Pak, la resolución es normal y se pierden cuadros por segundo en ciertas ocasiones; con el Expansion Pak, la resolución es alta y se pierden igualmente cuadros en ciertas ocasiones. ¿Solución? Muy sencilla: EXPANSION PAK Y, en el menú de opciones, configurar la RESOLUCIÓN NORMAL.

Durante la partida es casi imposible advertir la diferencia de resolución, pero el aumento de cuadros por segundo es considerable.

Aparte de la cuestión de los cuadros —nada serio, no te preocupes— y de la acción lineal, el único «fallo» que podríamos encontrar a *Rogue* es la ausencia de un modo multijugador. Por supuesto, si el modo normal a veces pierde *frames*, la pantalla partida sería un infierno, así que quizás no se ha perdido tanto... A modo de conclusión, diremos que *Star Wars Rogue Squadron* es imprescindible..., pero no está a la altura de los grandes: *GoldenEye*, *Turok 2* y *Zelda*. Si ya dabas eso por sentado, no hay problema: cómpratelo. Nadie se arrepentirá de hacerlo, desde luego.

64 STAR GAME

SONIDO
LucasArts ha conseguido algo que hasta ahora no se había podido hacer en nuestra consola: introducir mensajes de voz —¡más de 40 minutos!— durante el juego sin que dejen de sonar la música ni los efectos de sonido. Un logro técnico impresionante. Todas las máquinas y naves suenan exactamente igual que en las películas, y también se han grabado algunos efectos exclusivos para el juego. Cuando un misil te ha detectado y te persigue, R2-D2 te advierte con un particular sonido intermitente; el zumbido de los Ties varía en función de su velocidad y distancia; las armas de los soldados de a pie emiten un breve pitido cuando te detectan; las torretas tienen cañones hidráulicos que suenan a la perfección; todos los engranajes que hacen que se mueva un AT-AT dejan su huella en los altavoces... Si conectas un buen equipo estéreo a tu consola, entenderás a qué nos estamos refiriendo.

10 GRÁFICOS
Los mejores cielos y paisajes que ha visto la N64. Las naves no podrían ser más parecidas a las de la serie.

10 SONIDO
Música interactiva y un estéreo que da miedo: si tienes un equipo Dolby Pro Logic, puedes saber dónde ha caído un enemigo abatido, aunque no lo veas en pantalla.

9 TECNOLOGÍA
Algo de niebla (es inevitable, en espacios tan abiertos) y a veces pérdidas de frames. Pero en cualquier caso es una obra maestra.

8 DURABILIDAD
El argumento y la acción lineales se suman a la ausencia de un modo multijugador... Pero los niveles, naves y secretos son muchos.

VEREDICTO
Imprescindible. Quizás con un par de meses más de programación se abrían solucionado sus pequeños problemas, pero de todas formas es fantástico. Y muy difícil.

94%



JUEGA CON... 

CONCURSO ROGUE SQUADRON

Y participa en el sorteo de 20 cartuchos de Rogue Squadron. Rellena el cupón y envíalo antes del 1 de marzo a: CONCURSO ROGUE SQUADRON, MAGAZINE 64, PASEO SAN GERVASIO, 16-20, 08022 BARCELONA

Recluido en su suite acorazada en el corazón de la Estrella de la Muerte, Darth Vader maquina cómo acabar de una vez por todas con esos malditos rebeldes. El antiguo caballero Jedi deambula por la estancia, con la cabeza gacha y la mente sumida en oscuros pensamientos. Sólo se oyen sus pasos y su respiración inhumana. De pronto, suena el teléfono. El malvado descuelga violentamente:

- ¡Por el Lado Oscuro de la Fuerza, he dado órdenes de que no se me importune!
- Lo... lo siento, señor. Es una emergencia: tengo a su madre en la otra línea.

A Darth Vader se le pone voz de corderito.

- ¿Mi ma... madre? Pa... pásamela, deprisa.
- ¿Vadercito? ¿Estás ahí?
- Sí, mami, soy yo.
- Estoy hasta el moño de tener que pedirles a tus esbirros que me pongan contigo.
- Sí, mami.
- Esta vez me han tenido en llamada en espera 27 segundos: lo he cronometrado. ¡Qué humillación! Encuentra al responsable y hazlo ejecutar.
- Sí, mami.
- Está decidido: te voy a regalar un teléfono móvil; así podré hablar contigo directamente.
- Sí, mami.
- Y deja de decir «sí, mami». Pareces un cretino.
- Sí, mami. Digo... vale, mamá.
- He quedado con Leia. Mañana iremos a la peluquería y almorzaremos juntas. Seguro que me restriega en las narices los últimos éxitos de los rebeldes sobre las tropas imperiales. ¡Qué ridículo estás haciendo, hijo! Eres el hazmerreír de toda la galaxia.
- Hago lo que puedo, mami.
- ¡No me interrumpas, desgraciado! Hoy llegaré un poco tarde. Te he dejado un ewok en el horno. Me voy a las rebajas de Urano, a ver si encuentro un uniforme nuevo para mi nieto.
- Pero mamá, ¿no ves que Luke Skywalker es mi peor enemigo?
- Lo que pasa es que te corroe la envidia. Él sí que se parece a tu padre, que en paz descanse. ¡Ay, cómo me duelen las rodillas! Seguro que es por los disgustos que me haces pasar.
- Sí, mami.
- ¡Qué cruz! Hala, adiós.
- Adiós, mami, un besito.

Tras colgar, Darth Vader golpea la mesa con su poderoso puño de hierro y llama a su lugarteniente. Le ordena desintegrar un planeta inocente para desquitarse. Pobrete... En su lugar, nosotros haríamos lo mismo.

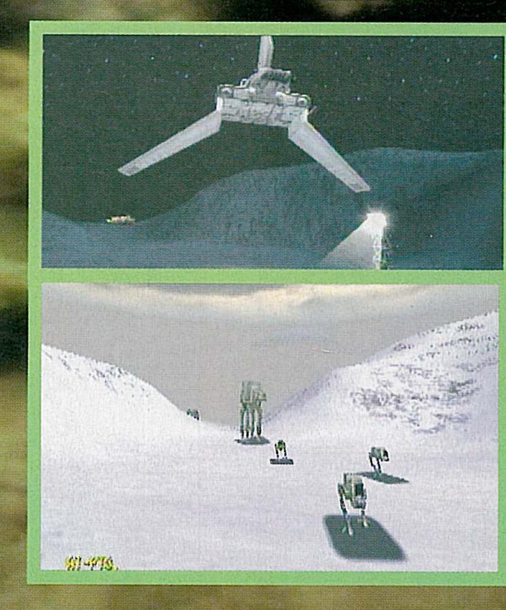


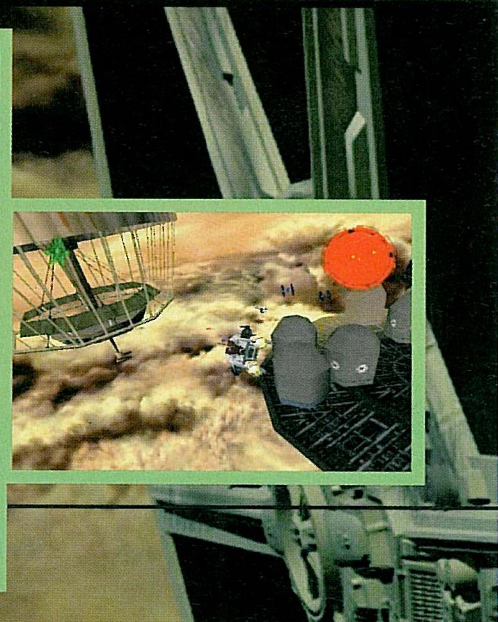
A- ¿Qué equipo de desarrollo h... LucasArts para programar Rog...

B- ¿Cuál es la única nave dispo...

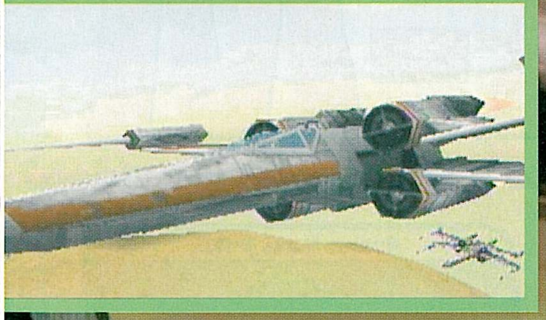
CUPÓN

RESPUESTAS: ....
....
NOMBRE:. ....
DOMICILIO: ....
POBLACIÓN: ....
CÓDIGO POSTAL: ....
PAÍS: ....
TELÉFONO: ....











na colaborado con ue Squadron?

nible al principio del juego?

LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.

2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.

3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.

4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.

5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.

6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.

GANADORES DEL CONCURSO THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Francisco Javier Álvarez (Valladolid)
Juan Fco. Andrés Ferrer (Valencia)
José Luis Benítez Martín (Málaga)
José Manuel Bonet Narváez (Cádiz)
Cristian Faus Soto (Burgos)
Roberto L. Fdez. de la Herrán (Cádiz)
Adolfo García (Madrid)
Montserrat Fernández (Cáceres)
Sebastián Fernández (Guipúzcoa)
Cristina García Calahorro (Barcelona)
José Miguel González Menargues (Alicante)
Ismael Gutiérrez Rectoret (Gerona)
Andrés Herreros Cabrera (Granada)
Iván López Rodríguez (Vizcaya)
Eduard Masip Sobré (Barcelona)
Oscar Pérez Iglesias (Barcelona)
Marc Tarruella Raluy (Barcelona)
Luis Vidal Cañamero (Madrid)
Cristina Ysart Palomera (Cantabria)
Aitor Zabala Pardo (Guipúzcoa)

RESPUESTAS CORRECTAS

A- NAVI
B- GANNONDORF

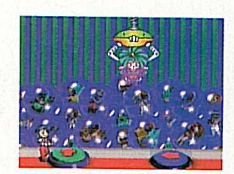
Observa la diferencia

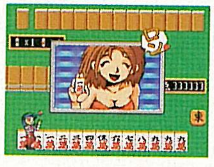
Versión 2.5	Normal
	 
Elige la versión 2.5 y aparecerás en una divertida casa a medio camino entre el viejo Arcade Edition y el nuevo DX: las burbujas tienen el mismo aspecto que las de Bust-a-Move 2 y los malos de Bubble Bobble están atrapados dentro. Pero, lo que es más importante, cuando las burbujas caen en la línea que marca el límite, el espacio vacío que hay en la parte alta de la pantalla no se rellena con otras nuevas. Así, este modo resulta mucho menos frenético que el Normal, y los jugadores no iniciados serán capaces de completar cada nivel al primer o segundo intento.	*En el modo Normal encontrarás la edición completa DX propiamente dicha de Bust-a-Move. Las burbujas bajan un poco más por la pantalla cada vez que disparas un número determinado de burbujas, y se añade una línea nueva por arriba si no las puedes alcanzar. Las burbujas nuevas suelen ser de un color cualquiera, pero de vez en cuando el juego te premia con una línea de burbujas estrella (que destruyen a todas las burbujas del mimo color). También puedes ser castigado con una línea de indestructibles burbujas fijas Jamma. Un modo muy, pero que muy difícil.*

BUST-A-M

¿Gráficos alucinantes, sonido envolvente y secuencias de vídeo?

HUEVOS DE PASCUA
El modo Arcade aparece como una fila de máquinas de *Bust-a-Move* entre las que se intercalan otras muchas máquinas a las que puedes echar un vistazo rápido cada vez que vences a un oponente. De momento, no hemos dado con la forma de jugar con ellas (si es que se puede), así que si alguien sabe cómo hacerlo...







Bust-a-Move 3 DX			
NSC/ACCLAIM			
Disponible	64M		1-4
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak
9.900 pesetas			

Puede que la conversión de Bust-a-Move 2 que vimos el año pasado fuera más floja que un videoclip del Fary, pero en lo que a jugabilidad se refiere no pudimos encontrarle una sola pega. Bust-a-Move 2 sigue siendo uno de nuestros cartuchos preferidos. Le gusta especialmente a nuestro director, quizás porque es el único juego en el que se pasa más de un nivel... Si Acclaim se hubiera esforzado un poco más para dotar al juego de mejores gráficos y de un aspecto más propio de un título de 64 bits —o, como mínimo, de 16—, Bust-a-Move 2 habría conseguido atraer a un público más amplio. Ésta es la razón por la que Acclaim y Distinctive Developments atacan de nuevo: una versión muy mejorada, con el aspecto que debería haber tenido Bust-a-Move 2 y con toda la jugabilidad innata de la serie.

Bust-a-Move 3DX (tal es su título completo) amplía su concepto con un modo exclusivo para cuatro jugadores en alta resolución, unos cuantos modelos nuevos de burbuja y un fantástico editor de puzzles. La mecánica de juego sigue siendo la misma: hay que disparar burbujas desde la parte baja de la pantalla, unir tres del mismo color de modo que desaparezcan y no parar hasta que el nivel esté limpio de burbujas o éstas crucen el límite que hay en el límite inferior de la pantalla (si sucede esto último, has perdido la partida). Dicho así parece muy sencillo, pero en la práctica, al igual que sucedía con *Tetris*, el juego resulta complicado. Puedes emplear tantas técnicas diferentes —desde el desaliñado método del dispara-a-ver-qué-pasa que acumula burbujas sin ton ni son hasta la mucho más estudiada técnica de los combos para enlazar burbujas y provocar caídas múltiples— que pasarán horas y horas antes de que des con el método que se adapte mejor a tu estilo de juego. Entre las novedades encontramos un modo Desafío con 1.025 puzzles preestablecidos que han creado expertos incondicionales japoneses de *Bust-a-Move* y que han tenido el honor de personalizar, de modo que puedes identificar a cada maestro de las burbujas por su estilo (si tienes muy buen ojo, claro). Su presentación no sigue ningún orden en particular, ni siquiera por dificultad, de manera que puedes empezar por donde quieras (no hay grandes diferencias de dificultad entre los distintos niveles). Después de cada intento fallido, acudirá en tu ayuda la siempre bienvenida línea

◁ *Ése es el nombre del maestro destructor de burbujas que ha creado este puzzle.*



△ *Para conseguir una puntuación decente debes destruir una buena pila de burbujas. Intenta encadenar las explosiones.*



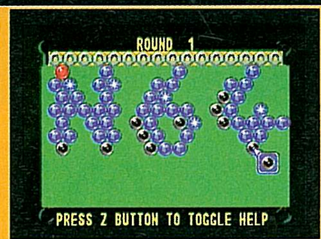
Crea un puzzle

Si algún día, después de veinte o treinta años, agotas todos los desafíos que propone el juego, te alegrarás de saber que cuentas con un modo de edición de puzzles. Seguramente, los más de 1.000 diseños del resto de los desafíos ya han utilizado casi todas las combinaciones posibles, pero jugando un poco con las dimensiones de la pantalla y con algo de imaginación a la hora de colocar las burbujas, todo es posible.

1 *Puedes elegir dos tamaños de pantalla diferentes. La opción de pantalla ancha te ofreces más oportunidades para realizarte artísticamente.*



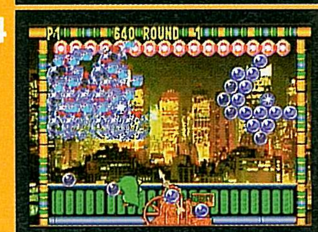
2 *Elige el tipo y el color de burbuja que quieres colocar y sitúala en la pantalla. Nosotros intentamos colocar también algunas sombras, pero no lo conseguimos.*



3 *Cuando estés contento con tu diseño, pruébalo para ver si funciona. En este caso, funciona a la perfección.*



4 *Si al primer disparo no se te viene encima la pantalla entera es que la cosa ha ido bien. Pero puede que al segundo o tercer disparo...*



5 *... la cosa se venga abajo. Quizás deberíamos haber utilizado colores diferentes, pero es que el azul casaba a la perfección con el pelo del dire.*



6 *Pues nada, de vuelta a la pantalla de dibujo. Está muy bien eso de diseñar un puzzle, pero lo bueno es que resulte una pasada a la hora de jugar, y este último que hemos hecho, la verdad es que...*



OVE 3 DX

¡Bah! Mejor un viajecito al pasado de la mano de Bub y Bob...



Al principio, puedes elegir entre ocho personajes, pero hay más secretos.

Para ver algo aquí necesitarás los ojos de un lince y una pantalla de 40 pulgadas...

de puntos, que te mostrará el camino que tomará cada burbuja mientras dure el nivel. Pero ten en cuenta que, una vez superada la pantalla, tendrás que seguir sin línea de puntos en la siguiente... En el modo Arcade puedes jugar contra un amigo o contra una serie de personajes controlados por la CPU. Por supuesto, todas las burbujas que consigas eliminar de tu pantalla pasarán directamente a las de tu rival. El tipo de burbujas que pases a tu enemigo dependerá del personaje con el que juegues: algunos hacen que las típicas burbujas coloreadas se añadan por la parte alta de la pantalla, mientras que otros lo hacen por la parte baja. Hay personajes que te pasan burbujas fijas, irrompibles, llamadas Jama; otros te pasan burbujas multicolores, de las que cuesta mucho deshacerse; pero también recibirás de vez en cuando una burbuja estrella, que te permitirá acabar con todas las burbujas de la pantalla que sean de su mismo color. Resulta vital elegir el personaje apropiado para sacar el máximo provecho de los puntos débiles del contrario. También hay un modo para cuatro jugadores en el que puedes competir contra rivales humanos o controlados por la CPU, ya sea en el modo Arcade o en una partida por tiempo. Lo bueno del modo multijugador es que funciona en alta resolución: por pequeñas que se vean las burbujas en un cuarto de pantalla, nunca te cabrá la menor duda de cuál es el color de cada una. Lo malo es que, si la tele es muy pequeña, tienes que pegarte a la pantalla para enterarte de lo que estás haciendo. Decenas y decenas de bolitas de colores saltando, botando, pasando de una pantalla a la otra... Cuando más grande sea el televisor de tu salón, mejor. *Bust-a-Move 3*, como sus antecesores, cuenta con la impagable virtud de conseguir que tres horas delante de la pantalla pasen en un santiamén. Precisamente por eso, y por su modo para cuatro jugadores y su editor de niveles, podemos decir que es el mejor juego de puzzles para N64 sin el menor atisbo de duda. A pesar de las mejoras visuales y las novedades, no exprime ni por asomo el potencia de la máquina de 64 bits, pero ¿eso qué importa? Es la mejor y más divertida versión del juego que hemos visto hasta la fecha. Horas infinitas de diversión a raudales.

La mujer mística levita sobre una alfombra compuesta por Bubbles y Bobbles.

Asciende por la pirámide invertida de puzzles hasta llegar a un final.



5 GRÁFICOS
Más grandes y vistosos que la última vez. Es como una máquina Arcade de moda... de hace diez o veinte años.

6 SONIDO
Repetitivas remezclas de melodías de Bubble Bobble y otros clásicos de Taito. No está mal.

5 TECNOLOGÍA
No exprime la potencia de la N64 en lo más mínimo, pero su diseño es una auténtica pasada.

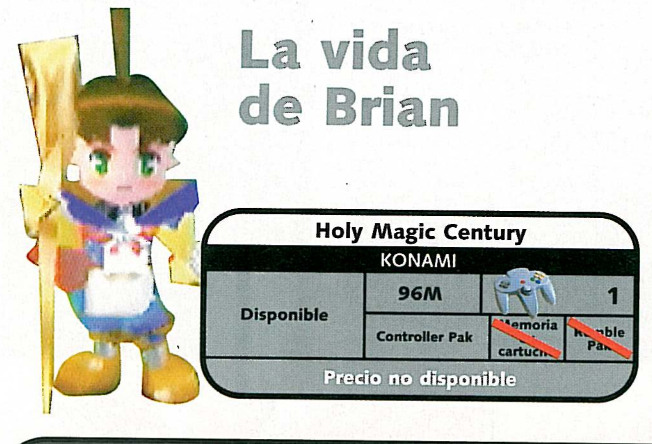
10 DURABILIDAD
Miles de puzzles, secretos que debes encontrar, desafíos para varios jugadores y un editor de puzzles.

VEREDICTO
El mejor juego con burbujas que puedes comprar, con un modo para cuatro jugadores ideal... si tienes una tele del tamaño de un campo de fútbol.



PRECEDENTES EN 64 Ponte el sombrero de arqueólogo y ve a Noticias de RPG del número 7.

HOLY MAGIC



La vida de Brian

Holy Magic Century			
KONAMI			
Disponible	96M		1
	Controller Pak	~~Memoria cartucho~~	~~Rumble Pak~~
Precio no disponible			

A menudo, es difícil adivinar lo que pasa por las cabezas pensantes de Konami. A las pocas semanas de la salida a la venta del RPG más esperado de la historia mundial, deciden lanzarse al ataque. Incluso en el supuesto de que Holy Magic Century fuese el más atrayente, fabuloso y mágico de los RPG con el que te pudieses encontrar en esta vida y en cualquier reencarnación pretérita o futura, ahora no es el mejor momento para editarlo. Tras el despliegue publicitario y la ansiedad provocados por la presentación de Zelda, no hay RPG que haya hecho un buen papel la pasada campaña de Navidad. Como no podía ser de otro modo, Holy Magic Century no se acerca a las genialidades de Link.

La historia de *HMC* es bastante previsible: alguien que busca algo para preservar la paz en algún sitio. En este caso, el nombre de ese alguien es Brian, y lo que busca es un libro mágico que ahorrará disgustos a Celtland.

Para derrotar a los tipos más fornidos, Brian utiliza «elementos» que ha ganado en ballatas o recogido en el escenario. Al hacerse con ellos, aumentan automáticamente los encantamientos a su disposición. De este modo, la insignificante bola de fuego roja y amarilla que lanza al principio, se convierte más adelante en una potente bolaza de magma.

Estos hechizos serían geniales si las batallas no fuesen tan enojosas. Asistido por su habilidad para moverse libremente por la palestra (ver cuadro adjunto), Brian tiene que responder a ataques cada pocos segundos. De ahí que pueda llevarte hasta media hora cubrir la distancia entre dos pueblos, suponiendo que no perezcas en alguno de esos duros combates.

El diseño de los villorrios compensa un poco estos defectos. Con una ambientación muy conseguida, cada una de estas populosas áreas consta de prados bucólicos, gloriosos castillos y casitas dignas de un cuento, con humeante chimenea incluida. Los habitantes parecen estar encantados de estar quietos como estatuas, al más genuino estilo RPG, pero al menos te ofrecen puzzles para resolver.

O no. De hecho, estos personajes repiten una y otra vez lo mismo, más o menos: «Ojalá viniese alguien a matar a ese gran jefe malo de ahí...». Teniendo en cuenta que el pueblo o bosque en el que vive este gran jefe malo es, ¡qué casualidad!, el siguiente escenario, no es muy complicado pasarse todo el juego sin hablar con la gente.

Machaca al jefe

Resumiendo: no hay mucho que hacer en *Holy Magic Century*, aparte de recorrer sus interminables caminos, cargándote a los monstruos y pegándote con los jefes. No es, por lo tanto, un título para jugadores ocasionales. El cartucho podría satisfacer a los fans acérrimos de los RPG, si no fuera porque se acaba demasiado rápido.

En cualquier caso, ten en cuenta que en tu tienda está esa joya llamada *Zelda*. Es decir, que tu deber es decidir si quieres un RPG repetitivo, desfasado y decepcionante, o el juego épico que el genio de Miyamoto ha estado perfeccionando durante más de tres años. ¿Es tan difícil decidirse?

QUE EMPIECE EL COMBATE

Los combates de Holy Magic Century siguen las viejas tradiciones RPG en las que tú y tu contrincante os dais de piños por turnos hasta que uno de los dos muerde el polvo. La novedad de HMC es el brillante octágono que rodea a Brian. Mientras está dentro, puede moverse a voluntad, bien para esquivar los conjuros más lentos, bien para colocarse a la distancia adecuada del objetivo, cuando es nuestro héroe quien dispara un encantamiento («la roca rodante» ilustra perfectamente este caso).

Un octágono más grande rodea a los contendientes en cada combate. Si Brian se las arregla para acercarse al perímetro, tiene la posibilidad de escapar. Es una excelente manera de eludir la lucha si estás mal de salud, o harto de pelear. De todos modos, estáte alerta, porque tu rival intentará arañarte algunos puntos de vida mientras intentas escabullirte.

A menudo, vencer a los monstruos es tan fácil como esquivar sus envites y atacar tú a tiempo. Cuando no es posible esquivar, lo mejor es colocarte de manera que el monstruo lance su ataque menos dañino (ya sea alejándote o acercándote a él, según de quién se trate). También vale la pena usar un conjuro acorde con el punto flaco del monstruo. Los enemigos con ataques de fuego suelen ser vulnerables a los hechizos acuáticos, por ejemplo.



No te supondrá un esfuerzo considerable deshacerte de esta especie de gusano.

Esto es lo que pasa cuando no alimentas bien a tus chuchos...

¡Atencion! Hay un trozo de octágono en pleno abismo.

Esos bichejos amarillos están a punto de experimentar las delicias del pedrolo rodante de Brian.

¿Sobrevivirá ese orejudo enemigo al ataque de la bola de fuego de Brian?



CENTURY





Es una pena que todo el juego no sea igual de bonito.

¡Hola! Bienvenidos a Camberwick Green.

Tu oportunidad de emigrar a un lugar mejor.

Dentro de nada, estarás muerto, hermosura.

¿Dónde estoy? ¿Dónde estoy?

Un RPG al uso. No falta el niño repelente que se pasa de listo.

¿QUIEN ES ESA CHICA?
Un paseo por cualquiera de los pueblos del juego normalmente implica un encuentro con una rubia misteriosa. Es obvio que te está siguiendo, y que sabe qué andas buscando. Y a tenor de sus líneas de diálogo, está claro que no hace ningún esfuerzo por ocultarlo. Para muestra, un botón: «¡Caramba, qué casualidad que nos volvamos a encontrar! Por cierto, cuando te enfrentes al rey Exell en el bosque, no olvides utilizar ese orbe azul que recogiste antes». Muy sutil.



7 GRÁFICOS
Los pueblos son bonitos, pero están unidos por senderos interminables de lo más sosos.

3 SONIDO
Los efectos son mínimos y la crispante música es propia de la SNES.

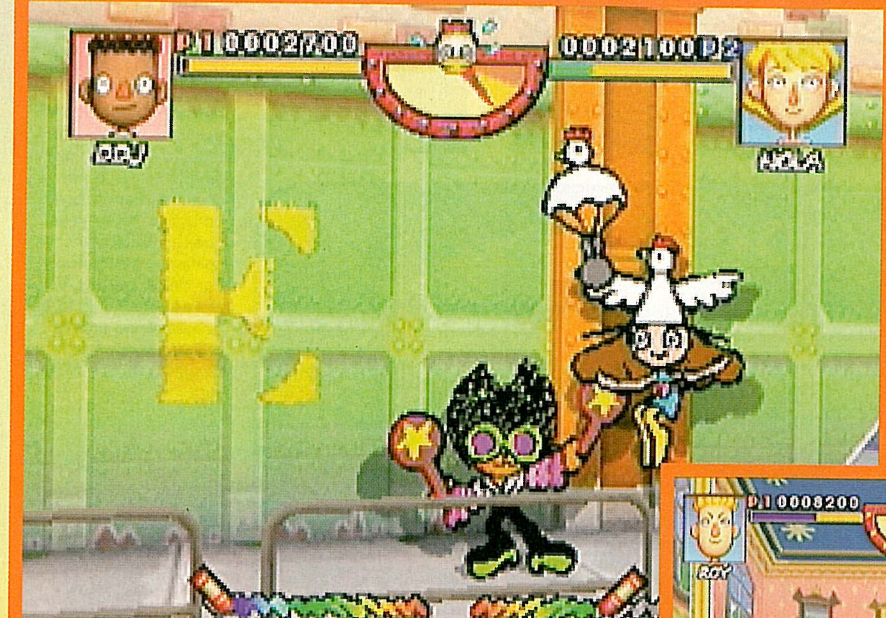
5 TECNOLOGÍA
Malgastar la potencia de la N64 en un RPG de la vieja escuela está muy feo...

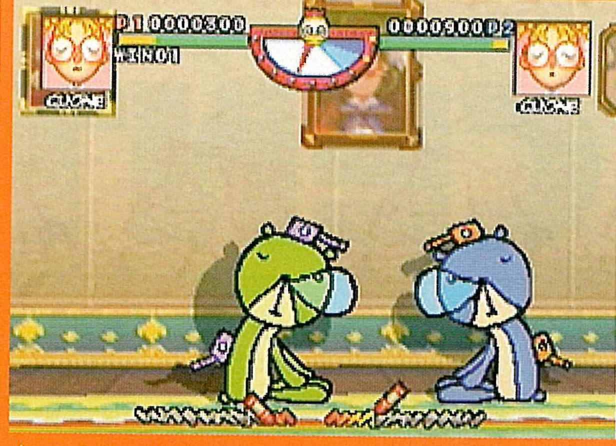
6 DURABILIDAD
Con pocos hechizos para entretenerte, llegarás al final en un santiamén.

VEREDICTO
No es que no tenga méritos, pero es repetitivo y limitado si se compara con El Gran Z. Es un caballo perdedor.


72%

Te presentamos Rakuga Kids en Cuenta atrás del ¡uf!... número 7.





△ ¿Ha habido alguna vez un momento más enternecedor en un beat 'em up? Dos Beartanks haciendo... dibujitos.

◁ A Nola le mola ese gatito bailongo.

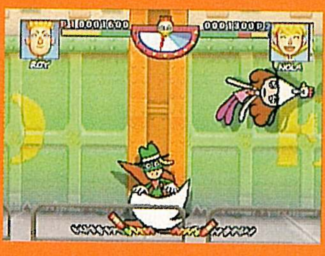


▽ Vuelta al cole de Marsa y Mamezo.

▽ Como siga tocando la trompeta, tenemos la reedición en exclusiva del diluvio universal.





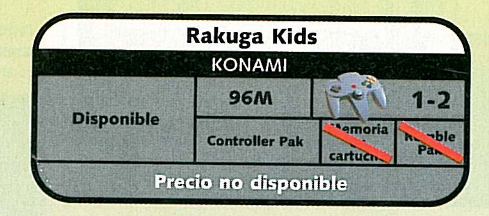


△ Marsa levita, víctima de un ataque especial. A continuación, le romperán el espinazo. Pobrecita.

◁ ¡Lo conseguimos! Hemos acabado el juego.

RAKUGA

Las increíbles peripecias de los niños graffiti.



Rakuga Kids			
KONAMI			
Disponible	96M		1-2
	Controller Pak	~~Memoria cartucho~~	~~Rumble Pak~~
Precio no disponible			

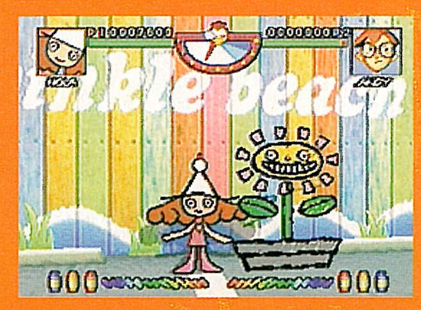
Qué tal funcionaría un juego repleto de garabatos infantiles? ¿Qué pasaría si el cuaderno de un niño de siete años se transformase en un cartucho de 64 bits? Konami nos ha tomado la palabra y aquí juzgamos el resultado de su atrevimiento.

¡Y a fe que el resultado tiene buena pinta! El juego narra las andanzas de la pandilla Twinkle, un grupo de niños que encuentran una caja llena de lápices mágicos en unas ruinas a las afueras de su pueblo, Twinkle Town. Cualquier cosa que dibujen se llena de vida y... sí, suena un poco bobo, pero es una novedad en el mundo de los videojuegos, donde la tónica es: «los luchadores más fuertes del mundo mundial se enfrentan a muerte cada año para ver quién es capaz de comerse más huevos fritos en una hora». Bueno, ya sabes a qué nos referimos, ¿no?

Los gráficos son, de largo, lo mejor de *Rakuga Kids*, y un vistazo a las capturas que acompañan este texto te debería bastar para convencerte de que no existe ningún beat 'em up parecido. Los personajes son capaces de transformarse en cualquier cosa, un poco como en —ehem— *Clayfighter*, sólo que con mejor sentido del humor y un diseño digno, obra de artistas gráficos cualificados. Beartank, nuestro luchador favorito, parece un tanque: avanza sobre orugas y lanza bombas desde la torreta que corona su cabeza; Marsa desaparece en el pollo que lleva por sombrero cuando las cosas pintan feas; el capitán Catkit luce un peinado afro genial y gafas rosa, y toca las maracas...

Abracadabra

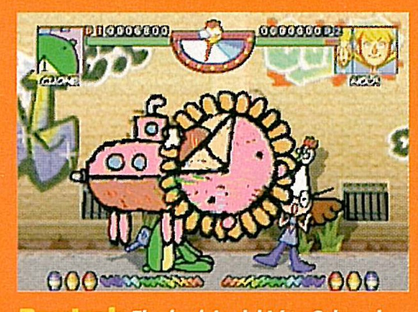
Cada uno de los luchadores de Rakuga tiene dos ataques mágicos que se activan, o bien mediante un doble semicírculo seguido de un botón de puñetazo o patada, o bien pulsando R. Nosotros ya hemos decidido qué método nos gusta más. Los ataques mágicos sólo se pueden usar cuando el medidor especial está a tope, por lo tanto es importante hacer combos para llenarlo lo antes posible. Si no lo haces, te perderás los movimientos más alocados de la historia de los beat 'em up. Ahí van cinco de los mejores.



Nola *Flor Psicodélica / Combo Mole*
El mejor movimiento de Nola, la chica del pollo loco, consiste en plantar a su oponente en un tiesto con abono. Un poco de sol, un poco de agua y ya tienes una planta para regalar a tu tía.



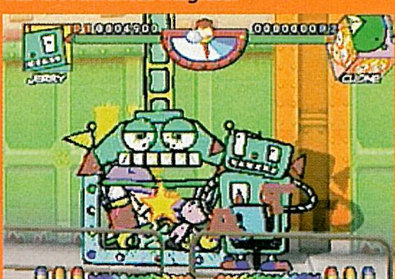
Mamezo *El ascensor roto*
¿Baja señor? Je, je, no lo dudes un momento, porque Mamezo ha cortado los cables. La caída será dura, pero es más humillante que te atropelle el ciclomotor de un repartidor de pizzas, que es otro de sus movimientos mágicos.

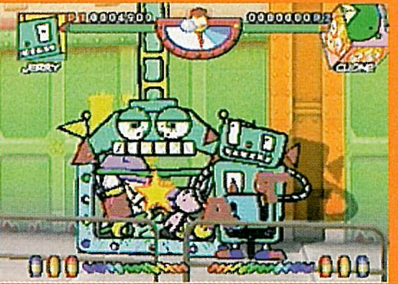


Beartank *El achuchón del Léon Submarino*
Nuestro querido Beartank, el más mocoso de los oseznos de la N64, hace buenas migas con las criaturas mutantes más extrañas, y estará encantado de presentarte a su acuático amigo, el temible León Submarino. Prepárate para lo peor.



Capitán Catkit *Lavado de gato fuego-hidratante*
El capitán es el cuadrúpedo más «de guays» que hemos visto. Sus hermanos, que son mucho más juiciosos y tienen empleos decentes en el patio de bomberos de Twinkle Town, le socorren cuando está en apuros.





Robot CHO Cazador de OVNIs con pinzas
El Robot CHO es un matón. No sólo tiene un chasis electrificado, sino que además guarda un lápiz mágico en su peto. Aquí lo puedes ver mortificando a Beartrank con unas tenazas.

KIDS

Es decir, pura extravagancia. La animación es otro de los puntos que hay que valorar, merced a un impresionante número de frames por segundo. El juego se detiene unos instantes antes de cada pelea, presumiblemente para descomprimir todos los gráficos que se van a ejecutar. Hay montones de bits dentro del cartucho.

Pero *Rakuga Kids* no sólo ofrece gráficos estrambóticos; los combates tambien están a la orden del día. Como casi todos los *beat 'em up* en 2-D, el sistema de lucha le debe mucho a la serie *Streefighter 2*: utilización similar del D- pad para lanzar proyectiles; movimientos repetidos que activan ataques especiales cuando la barra especial está llena... También puedes hacer saltos dobles, ya sea en el aire o por encima de un muro (para esquivar un ataque), o ejecutar un movimiento aéreo especial. El modo en que se desarrollan los combates ha sido cuidadosamente estudiado por los desarrolladores de Konami, y el resultado es un juego muy novedoso. Quizás no descargues tanta adrenalina como con un título de Capcom, pero *Rakuga Kids* no está exento de jugabilidad.

Y ahora el lado malo. No hay suficiente variedad de luchadores (siete para empezar y algunos secretos) y el juego adolece del problema habitual de los *beat 'em up*: demasiadas peleas fáciles para empezar y, de golpe y porrazo, la dificultad crece a un nivel estratosférico. Además, es demasiado fácil ganar usando todo el rato los mismos movimientos.

Tampoco hay que quejarse, porque la práctica totalidad de los juegos de lucha tienen estos mismos problemas, y *Rakuga Kids* es lo bastante original como para distanciarse de los típicos programas con tipos macizos y chicas voluptuosas. Si a Konami se le hubiese ocurrido, ¡ay!, incluir una banda sonora al estilo de *Yoshi's Story* en vez de torturarnos con una sesión de guitarras machaconas, *Rakuga Kids* sería el nuevo *quéchulisoy-up*.

¿ESTAS COMODO?
¿Sí? Entonces empezamos. Si te gusta que los argumentos de los juegos sean creíbles, ya puedes irte. Aquí abajo te contamos de qué va la historia en *Rakuga Kids*...









8 GRÁFICOS
Muy imaginativos, bien animados y tan bonitos como cabría esperar. Una delicia.

7 SONIDO
Suena como luce, pero no tan bonito. ¿Se entiende?

4 TECNOLOGÍA
No hay nada aquí que no esté al alcance de cualquier otra consola.

8 DURABILIDAD
Si tienes un amigo o dos que aprecien su sentido del humor, Rakuga Kids te durará un montón.

VEREDICTO
Potito, tierno y tan buen beat' em up como cualquier otro.





△ Este pollo se ha quedado con tu pelota. ¿Se lo vas a permitir?

◁ Vigila dónde va a parar esa horrible cosa.

△ ¿Ya has ahorrado para la factura de la luz?

◁ El pueblo de los piratas está lleno de lobos de mar.

Estos barriles rodantes son de lo más divertido. ▷

△ Malas noticias: la pelota se ha colado por el agujero. Glover, esto no es golf...

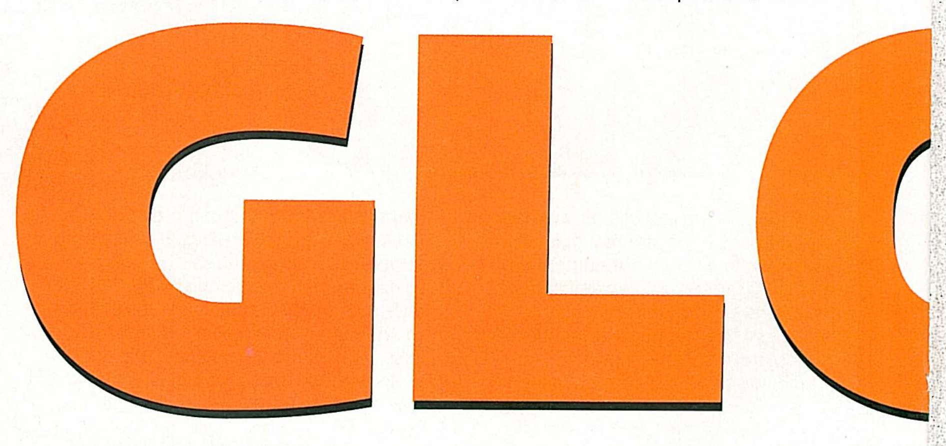
Glover es difícil de clasificar. A primera vista, parece un tradicional juego de plataformas en 3-D con los movimientos habituales, gráficos borrosos y cámara errática. De hecho, de no haber sido por la originalidad del protagonista, es probable que lo hubiéramos ignorado completamente.

La idea que encontramos tras *Glover* es de lo más sencilla: debes pasear una bola que bota como loca por los distintos niveles, sin dañarla o perderla en alguna fosa. Donde el juego despliega todo su potencial es en la dificultad que entraña completar los niveles, incluso los más sencillos.

Agarra la pelota con el guante sin pulgar, y demuestra de lo que eres capaz. El catálogo de movimientos a tu disposición es sorprendentemente variado. El más básico consiste en hacer rodar la pelota, para lo cual el stick analógico te será de gran ayuda. Pronto tropezarás con obstáculos que imposibilitarán esta táctica facilona (escaleras, por ejemplo) y tendrás que apretar B para que la pelota bote grácilmente. Cuando está en el aire, el sistema de control sufre algunas variaciones (si mantienes B apretado, el esférico se queda flotando, esperando a que aventures un lanzamiento, mientras que pulsando Z vuelves a tierra, por si decides no disparar). Con el botón A podrás dar un guantazo a la bola, proyectándola con más fuerza y a menos altura que con el lanzamiento estándar. Con estos movimientos y sus combinaciones puedes llegar a hacer virguerías; todo es cuestión de práctica.

En el transcurso de las primeras horas a los mandos de *Glover*, lograrás más movimientos gracias a tu perseverancia que a tu destreza. Por ejemplo, si no consigues salvar una zanja o llegar a una repisa, es cuestión de intentarlo muchas veces hasta que logres el ángulo adecuado o el bote correcto. A veces es muy frustrante, porque sabes exactamente qué hay que hacer, pero el complejo sistema de control no te facilita la ejecución del movimiento requerido.

Por lo que respecta a los gráficos, dan la talla, aunque las comparaciones con *Banjo-Kazooie* están fuera de lugar. La pelota es convincentemente redonda (lo que explica el déficit de polígonos que hemos detectado en otras partes del juego) y, además, los gráficos mejoran a medida que el juego avanza. De todos modos, la niebla rinde visita.
De vez en cuando, notarás que el guante y la pelota rebotan contra las paredes (sobre todo



TECNOLOGÍA

Donde el juego despliega todo su potencial es en la dificultad que entraña completar los niveles, incluso los más sencillos.

Garibaldi

Cada nivel tiene una serie de Garibs (una especie de naipes) repartidos en espacios abiertos y algunas áreas ocultas. Cuanto antes los recojas, más puntos te proporcionarán. Si usas la bola a tal efecto, los Garibs puntuarán doble. Si utilizas la esfera de cristal, los puntos se cuadruplicarán, aunque lo más seguro es que la partida acabe como el rosario de la aurora, con la bola hecha añicos, tras un apasionado bote contra una pared. Consigue recoger todos los Garib de los tres niveles principales de un mundo, y accederás a un nivel de bonus rebosante de puntos.



500 es la máxima puntuación que alcanzarás recogiendo Garibs.

Las partidas de bonus son el sueño de los recolectores de Garibs.

Si yerras el salto a la isla contigua, la bola se romperá en mil pedazos.

si están inclinadas) sin haber llegado a tocarlas realmente. Aunque no se trata de un fenómeno muy molesto, resta bastante realismo al juego.

Por suerte, estos rebotes anticipados no ocurren tan a menudo como para arruinar *Glover*. En realidad, lo más desmoralizante es la desorbitada dificultad de algunos de los puzzles finales. Cuando consigas un movimiento particularmente difícil, querrás practicarlo sin cesar para enseñárselo a tus amigos. A no ser que hayan pasado tantos —buenos— ratos como tú con el juego, alucinarán en colores. Y eso te encantará...

Es tan complicado llegar a dominar *Glover*, que los sucesivos fracasos pueden desanimarte antes de que empiece la diversión y el sistema de control se haya integrado en cada una de tus neuronas. Sin embargo, si tienes paciencia y lo consigues... nunca te arrepentirás: *Glover* es un juego realmente original que sabe recompensar a los amantes de lo extraordinario.

Plataformas de guante blanco

Glover

NINTENDO/HASBRO

Disponible	64M		1-4
	~~Controller Pak~~	Memoria en cartucho	Rumble Pak

8.990 pesetas

7 GRÁFICOS
Los niveles finales son mucho más bonitos que los del principio, pero les sobra niebla.

7 SONIDO
La musiquilla es pegadiza. Miquel no dejó de torturarnos con sus gorgoritos durante toda una mañana.

7 TECNOLOGÍA
Es diferente, pero técnicamente nada del otro mundo.

8 DURABILIDAD
El modo time trial seguirá motivándote aunque hayas derrotado a todos los jefes posibles.

VEREDICTO
Muy original, muy difícil y muy gratificante... si tienes paciencia.

83%



COMO... PASARSE THE LEG

Por fin, el cartucho más esperado de la historia está felizmente enchufado en tu consola. Retrasos desde el principio, retrasos en la programación, retrasos de última hora... ¡Pero todo llega! The Legend Of Zelda: Ocarina of Time ya está aquí, y además de ser el Mejor Juego de la Historia, también parece el más largo. Tardaremos bastante tiempo en guiarte a lo largo y ancho de sus 256M, así que ¡manos a la obra!

Pero todavía es pronto para estropearte todas sus sorpresas. Iremos despacio, para que no pierdas ni un solo detalle, ¿de acuerdo? Este mes te ayudaremos a superar la primera mazmorra de *Legend of Zelda*. Se trata de la más pequeña de todas, pero eso no quiere decir que te la vayas a pasar en un santiamén... Estamos hablando del interior del Árbol Deku, el sabio consejero de Kokiri. Pronto te darás cuenta de que no puedes abandonar el pueblo de Link sin antes haber encontrado un par de cosas: la espada Kikori y el escudo Deku... ¿Ya te estás liando? Vale, tranquilo. Vamos por partes...

Sonreír. Reír. Ser feliz. Cada centímetro de Zelda es un placer infinito. Acompáñanos en el viaje más alucinante que se ha hecho nunca a lomos de una consola...





The Legend of Zelda Ocarina of Time			
NINTENDO			
Disponible	256M		1
	Controller Pak	Memoria en cartucho	Rumble Pak
8.990 pesetas			

END OF ZELDA OCARINA OF TIME (QUE NO ES POCO)

COMO... SUPERAR LA PRIMERA MAZMORRA

El juego comienza en el pueblo adoptivo de Link, Kokiri's Forest. Para salir de aquí y entrar en la primera mazmorra del juego (el interior de Deku Tree) necesitas aprender a controlar a tu personaje y encontrar dos cosas: el escudo Deku y la espada Kokiri.
El escudo lo tendrás que comprar, y para ello necesitarás dinero. Cerca de tu casa encontrarás a un duendecillo que intenta sin éxito levantar una piedra. Habla con él para aprender a izar piedras y lanzarlas. Al romperlas, encontrarás en su interior unas piedras preciosas denominadas Rupies. Los Rupies son la moneda de cambio de Legend of Zelda, y con ellos podrás comprar en tiendas, jugar, apostar, etc. Hay Rupies de varios colores, y cada color tiene un valor: 1, 10, 50, 100... Ahora eres tan sólo un niño, así que tu bolsa de dinero sólo te permite amasar 99 Rupies.
Habla con todos los habitantes de Kokiri para aprender a moverte, saltar, arrojar piedras, controlar la cámara, etc. Presta especial atención a Saria, la niña con la que hablas nada más salir de tu casa: es uno de los personajes más importantes de todo el juego, y tendrás que mantenerte en contacto con ella durante toda la historia. Bien, ¿estás preparado? Pues a ello.

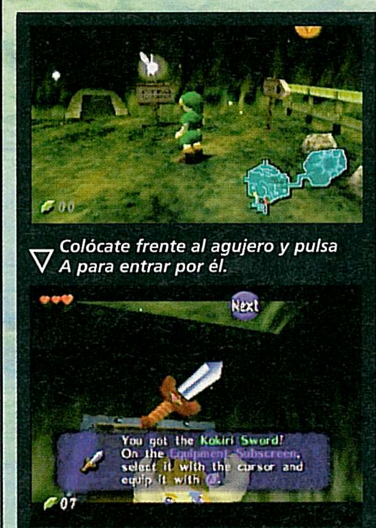
1 Lee todos los carteles de Kokiri's Forest hasta dar con la tienda (Kokiri Shop). Allí podrás comprar el escudo Deku.



△ Kokiri Shop, ésta es.

▷ Rompe algunas piedras para obtener Rupies.

2 Encontrarás la espada Kokiri al otro lado de un túnel que está junto a la casa de los Hermanos Sabelotodo (Know-It-All Brother's House). Cuidado con la roca rodante...



▽ Colócate frente al agujero y pulsa A para entrar por él.

3 Kokiri tiene dos salidas. Debes tomar la que hay cerca de la casa de los Gemelos (House of Twins). Enseña tu escudo y tu espada al siempre malhumorado Mido para que te deje pasar.



△ Aún eres muy pequeño, pero tendrás que enfrentarte a lo que venga...

Bautiza a Link con el nombre que quieras (el tuyo, por ejemplo, si no te llamas Clodomiro Custodio Augústulo...). ▷

GO! GO! ▷

COMO... SUPERAR LA PRIMERA MAZMORRA *continuación*

4 Al entrar en el árbol verás un agujero en el suelo con una tela de araña. Mata a las Deku Babas de alrededor para conseguir palos Deku y corta las plantas pequeñas para obtener semillas. Después sube y avanza por la cornisa.



Utiliza la escalera para llegar al piso superior.

Esto es una planta Deku Baba.

5 Avanza y abre el baúl que encontrarás. Ignora por ahora las arañas Skulltula de la pared. Después sigue hasta encontrar una puerta a la izquierda y entra.



Haz caso a Navi, aunque hable en inglés.

6 Una vez dentro, una extraña criatura aparecerá en el centro y te disparará... ¿semillas? Usa tu escudo para hacer que sus proyectiles reboten contra ella. Cuando aciertes el tiro, el monstruo empezará a dar saltos por toda la estancia: acércate y se disculpará por haberte atacado.



Estos bichos se llaman Deku Scrubs y son bastante cobardes.

Recuerda lo que te ha dicho el Scrub. Lo necesitarás más tarde.

7 Atraviesa la puerta siguiente para entrar en una nueva habitación. Cuando saltes a la plataforma central, ésta se romperá. Repta por las enredaderas para llegar al otro lado, abre el cofre y ¡tachán! ¡Un tirachinas!



8 Ahora verás que en la parte superior de la pared de enfrente hay una escalera. Utiliza el tirachinas para hacerla bajar. Ahora podrás usar la escalera para salir, pero antes mata a las Skulltula.



Dispara a la escalera para poder salir.

9 Mata a las arañas con el tirachinas (apunta a ojo) y sube por la enredadera hasta el piso superior.



Las arañas son horribles, pero no tienen nada que hacer ante tu poderoso tirachinas...

Asegúrate de recoger todos los ítems antes de subir.

10 Una vez arriba, camina hasta la siguiente puerta. Entra y pisa el interruptor de la derecha para que los pilares asciendan.



Cuidado con las Skulltulas que penden de la tela de araña.

Date prisa. Los pilares volverán a bajar pasados unos segundos.

11 Salta de un pilar a otro hasta llegar al hueco de la izquierda. Abre el baúl y encontrarás un corazón de vida. Mata a la Skulltula de oro para obtener un Special Token (más adelante sabrás para qué sirven). Vuelve hasta el interruptor subiendo por las enredaderas y písalo de nuevo.



Necesitarás estas cosas en Kakariko's Village...

12 Ahora salta de nuevo por los pilares hasta el lado opuesto. Abre el cofre, recoge la brújula y vuelve a la puerta para salir...



El salto automático es fantástico, ¿verdad?

13 ¡Pero ahora la puerta está cerrada! ¿Qué hacer? Bien: prende un palo Deku en la antorcha encendida y, con el palo encendido, prende la antorcha apagada del otro lado. La puerta se abrirá.



Los palos Deku no son armas muy potentes: resultan más útiles como antorchas.

14 Ahora sólo te queda matar a las tres Scullulas de este piso. Atiza dos golpes a cada una (en la parte oscura) y camina hasta el borde del abismo...



15 ... ¡para saltar! Caerás al vacío desde una gran altura, y tendrás que controlar la caída para dar justo en el centro de la tela de araña que viste al entrar en el Árbol Deku. La tela se romperá e irás a parar a un piso inferior.



16 Sal fuera del agua y pisa el interruptor: se encenderá una antorcha que prenderá las telas de araña a su alrededor. Mata a la Skulltula de Oro y recoge el Special Token.



Pisa el interruptor para encender la antorcha...

¡... y las telas de araña se prenderán!

17 Busca la puerta que hay tras una tela de araña. ¿Ya? Pues prende un palo en la antorcha y quema la tela de araña que tapa la puerta para poder pasar. Tendrás que correr por la parte con agua que menos cubre.



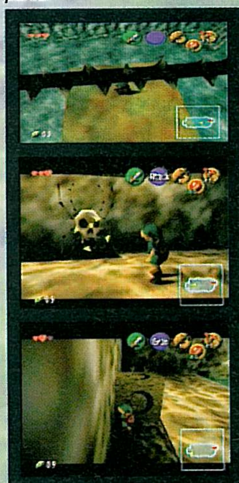
Ésta es la puerta que estás buscando.

18 Ve a través de la puerta y verás una criatura muy parecida a la que viste antes en el piso de arriba. Golpéala y te dará una información importante. Recuérdala.



19 Dispara al ojo que hay sobre la puerta y salta en el agua para pisar el interruptor sumergido.

20 El nivel del agua bajará y te permitirá usar la plataforma flotante para pasar al otro lado de la estancia (el agua volverá a subir si tardas mucho). Mata a la Skulltula y empuja el bloque para poder subir al hueco que hay en la pared.



21 Ve a través de la puerta, enciende un palo Deku y prende las dos antorchas apagadas para continuar.



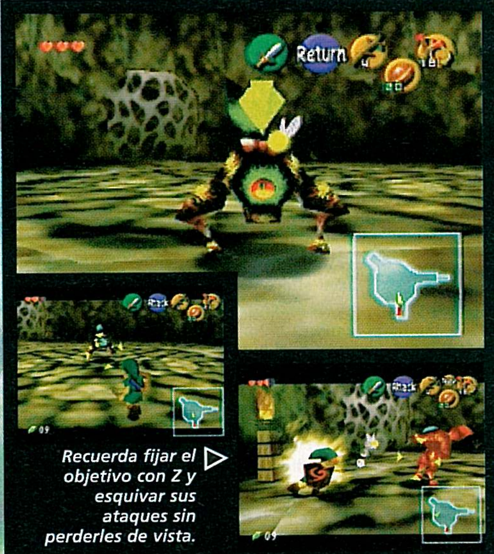
Más subjuegos con antorchas. Y esto es sólo el principio.

23 Enciende un palo y prende las telas de araña que taponan dos salidas. En una de ellas, hay una Deku Baba, y en la otra, un pequeño túnel. Ve por él.



Es pequeño, pero puedes pasar por él (colócate delante y pulsa A).

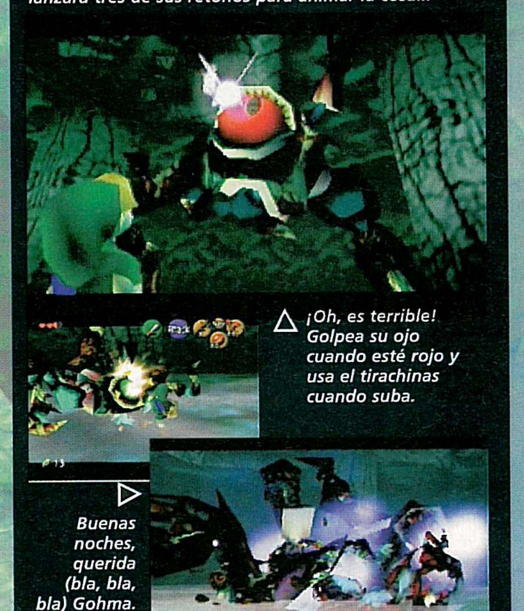
22 Tu primer combate serio. Recuerda todo lo aprendido en Kokiri Forest y usa la espada y el escudo. Tienes que golpear a los monstruos en su único ojo.



Recuerda fijar el objetivo con Z y esquivar sus ataques sin perderles de vista.

¡JEFE!

26 ¡Aaarrrggghhh! ¡Parasitic Armoured Arachnid Queen Gohma! ¡Es casi tan grande como su nombre! Sólo es vulnerable cuando su ojo se pone rojo (cuando está en el suelo, localízala con Z y ataca con la espada). Cuando esté trepando, usa el tirachinas para hacer que baje. Si no lo haces, te lanzará tres de sus retoños para animar la cosa...



¡Oh, es terrible! Golpea su ojo cuando esté rojo y usa el tirachinas cuando suba.

Buenas noches, querida (bla, bla, bla) Gohma.

24 Llegarás al lado opuesto de la zona a la que caíste desde el primer piso del Árbol Deku. Empuja el bloque hasta tirarlo al agua y ve al otro lado. Allí, prende un palo, gira, salta al bloque y prende la tela de araña que tapa el agujero del suelo.



Empuja el bloque hasta el agua y salta sobre él para pasar al otro lado.

¡Bien hecho! Ahora entra por el agujero...

25 Estás en una cueva, donde se hallan los tres hermanos del Scrub que encontraste antes. ¿Recuerdas lo que te dijo? Pues pon en práctica tu memoria...



Tienes que atacarles en un orden determinado para que se rindan.

27 Una vez que hayas matado a Gohma, recoge el nuevo espacio de vida y entra en la columna interdimensional. Disfruta de la secuencia de vídeo y presta atención a las últimas palabras del sabio Deku...



GO! GO!

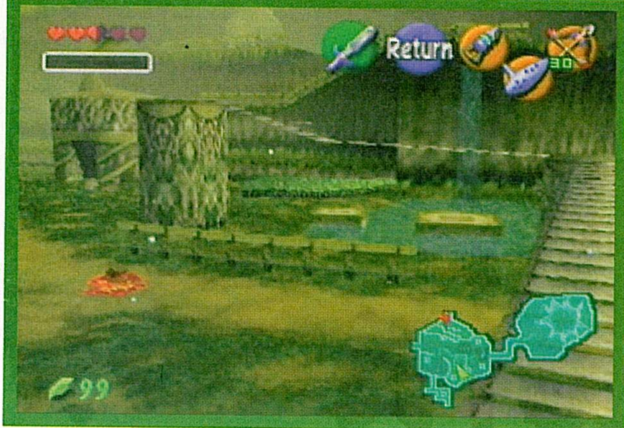
CONTINUARA... El mes que viene seguiremos guiando tus pasos en el maravilloso mundo de *Legend of Zelda*.

DUDAS Z

Todo lo que querías saber sobre el Mejor Juego del Mundo y te has atrevido a preguntar.

Eres el poseedor de un flamante cartucho de Zelda y todavía no has tenido tiempo de disfrutarlo a solas ni cinco minutos: todo el mundo quiere verlo, tus amigos no te dejan el mando y no pueden jugar en su propia casa porque eres el único que lo reservó con dos meses de antelación en la tienda y se han agotado las existencias. O sea, que no has empezado siquiera. ¡Pues sí que te quedan cosas por ver! Bien, empecemos por el principio...

KOKIRI'S FOREST



P ¿Cómo puedo salir de Kokiri's Forest? Hay un duende en cada una de las dos salidas y ninguno me deja salir del pueblo. Sólo puedo entrar en el laberinto del bosque, pero siempre vuelvo a salir a Kokiri's Forest.

R Es verdad, al principio no puedes salir. Una de las salidas conduce al valle de Hyrule, pero el guardián te dirá que no estás preparado para abandonar Kokiri. En la otra salida está Mido, un duendecillo bastante desagradable. Te dirá que nadie puede visitar al Árbol Deku si no va equipado con un escudo y una espada, así que tendrás que conseguir ambas cosas. El escudo lo deberás comprar en la tienda (busca el cartel que dice «Kokiri Shop»). Para conseguir dinero, entra en todas las casas y rompe las tinajas que encuentres. Entre la hierba también hay algunos Rupies (la moneda de cambio de *Zelda*). La Espada Kokiri está un poco más escondida. A la derecha de la casa de Link, en la parte alta, hay una zona con vallas de madera: sube hasta allí y verás un agujero en la pared. Acércate a él y pulsa A para entrar. Llegarás a un diminuto laberinto en el que hay una roca rodante. Ve tras ella por la abertura de la pared de enfrente y gira en la siguiente curva a la derecha para dar con un baúl. Dentro está la Espada Kokiri. Tómala, selecciónala en el menú de objetos, selecciona también el escudo y, ahora sí, ve a hablar con Mido. Te dejará pasar. Olvida por ahora el laberinto del bosque.

EL ARBOL DEKU

P En el suelo del Árbol Deku hay una tela de araña, pero no la puedo quemar porque las antorchas están demasiado lejos y los palos se me apagan antes de llegar. Supongo que debo seguir por ahí, porque por arriba ya lo he explorado todo. ¿Cómo puedo romper esa tela?

R Te costará unos cuantos golpes contra el duro suelo, pero no hay otra manera: sube (otra vez) a lo más alto del árbol y, desde arriba, salta al centro del suelo del primer piso. Si aciertas, Link caerá en el centro de la tela de araña y ésta se romperá. Ahora estarás en una nueva sección... ¡repleta de puzzles con antorchas!

P Después de romper la tela de araña del suelo del Árbol Deku, he llegado a una sección en la que hay una puerta cubierta con una tela de araña. No puedo quemar esa tela, porque los palos se me apagan al pasar por el agua. ¿Cómo puedo entrar?

R Tienes que mantener un palo prendido desde donde está la antorcha hasta donde se encuentra la puerta con la tela de araña. Para lograrlo, deberás bajar a la parte con agua que menos cubre y avanzar corriendo hacia donde está la puerta: Link saltará antes de hundirse en la zona que cubre y el palo llegará encendido hasta su destino.

P Después de la tela de araña del suelo que había al principio, me he encontrado con otra también en el suelo. Aquí no hay ningún sitio desde donde saltar. ¿Cómo se rompe esta tela?

R Tienes que quemarla con un palo. Empuja el bloque de piedra hasta tirarlo al agua, ve al otro lado, enciende un palo en la antorcha, regresa al bloque y ve hasta la tela de araña del suelo. Pulsa el mismo botón con el que seleccionas los palos para asestar un golpe al suelo con el que arde. La tela se quemará y podrás continuar.

P He llegado a una zona oscura, con niebla en el suelo, en la que no se ve más allá de dos metros. Me he pasado más de una hora dando vueltas en busca de una puerta, pero sólo he encontrado la que utilicé para entrar, y ahora está cerrada. ¿Dónde estoy? ¿Cómo puedo salir?

R Estás en la guarida de Gohma. Para enfrentarte a ella, tienes que avanzar hacia el centro de la estancia y mirar hacia arriba. Cuando Gohma te vea, empezará la acción. ¡Tu primer jefe!

KAKARIKO'S VILLAGE

P Me he encontrado con una mujer que me ha pedido que encuentre a sus siete Cucos. He encontrado enseguida a los cinco primeros, pero ¿cómo puedo llegar hasta el sexto, que está en una zona alta a la que no se puede subir? ¿Y dónde está el séptimo Cuco?

R Para llegar hasta el sexto, tienes que subir a la zona de delante con un pollo en brazos y, desde allí, saltar. Las alas del Cuco que llevas te permitirán «planear» hasta donde está el sexto Cuco. Una vez allí, tira abajo el que tienes y recoge el que antes no podías alcanzar. El séptimo es más difícil de encontrar: está escondido en una caja de madera, cerca de la salida que conduce



ZELDICAS



al volcán. Utiliza el estéreo para dar con él (los Cucos ya recogidos no hacen ruido, de manera que podrás guiarte por el cacareo del que te falta). Coloca una bomba en la caja de madera de la que procede el cacareo y darás con el último Cuco.

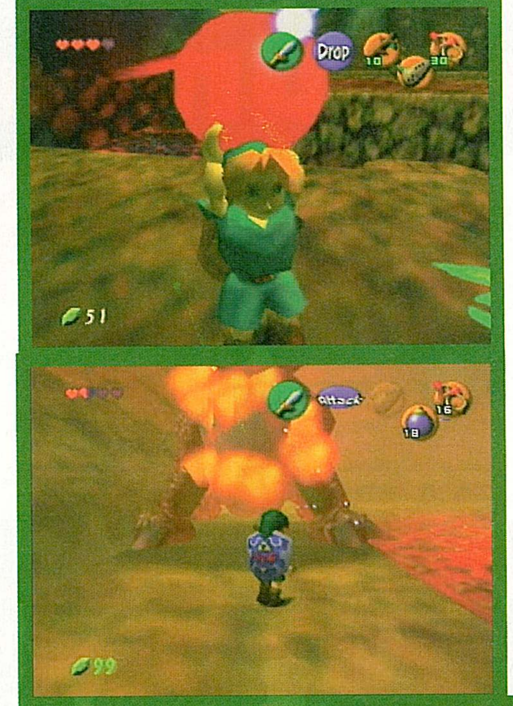
P Dentro de una casa hay un cercado que contiene una vaca y un cuarto de corazón. Está cerrado, por lo que no puedo acceder. ¿Hay alguna forma de recogerlo?

R Sí, hay una forma. Cuando aún seas un niño, sube a la entrada del volcán. Allí verás al búho, que te dirá que no estás preparado para entrar en el volcán y te ofrecerá volver al pueblo colgado de sus garras. Accede y te llevará volando hasta Kakariko's Village. Te dejará justo encima de un tejado al que no habías conseguido subir nunca: acércate al borde de la derecha y verás que hay una plataforma. Déjate caer en ella y entra por la puerta que verás en la pared: ¡oh, sorpresa, estás junto con la vaca, dentro del cercado, y has conseguido el cuarto de corazón!

DODONGO'S CAVERN

P He llegado a una sección en la que hay una columna central rodeada de estatuas. En lo alto de esta columna hay un interruptor, pero para subir tengo que utilizar una escalera, y no puedo hacerlo porque hay una estatua justo delante. He conseguido romper todas las estatuas menos ésta. ¿Cómo puedo destruirla?

R No es necesario romperla (y tampoco es posible): ¡sólo hay que moverla, hombre! Colócate junto a ella, pulsa A y mueve el stick hacia delante o hacia atrás. Cuando hayas movido la estatua, podrás subir por la escalera.



P Estoy en una estancia en la que hay un gran bloque de piedra rodeado de plantas explosivas. No hay más puertas que la que he utilizado para entrar. ¿Qué tengo que hacer?

R Junto a la puerta por la que has venido, hay una planta explosiva. Recógela y lánzala en el único hueco que hay entre las plantas explosivas que rodean el bloque de piedra. La planta lanzada actuará como detonador de las demás, provocando una reacción en cadena que derrumbará el bloque de piedra.

P Me he enfrentado a Dodongo más de diez veces y siempre me mata. ¿Qué tengo que hacer para sobrevivir?

R Sólo puedes matarle lanzando bombas en el interior de su boca. Intenta permanecer siempre a una distancia más o menos corta del monstruo y, cuando abra la boca para tomar aire antes de lanzarte fuego, lánzale una bomba. Cerrará la boca, explosionará y se hará una bola para arremeter contra ti. Pégate a la pared para esquivarle y después ve tras él para repetir el proceso. Sólo tendrás que hacerlo cinco o seis veces más. ¡Nunca dejes que se aleje demasiado!





¿Atascado? Déjate rescatar por nuestros expertos: remite tus preguntas a esta dirección, indicando el nivel y el momento del juego en el que te encuentras.

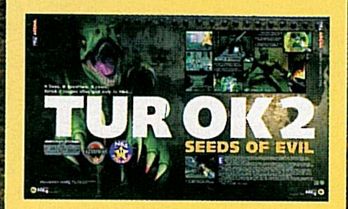
**Dudas Zéldicas, Magazine 64
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona**



COMO... salvar el universo en TURO

Un juego que no necesita presentación. Te harán falta muchas horas para completarlo. Suerte que aquí tienes a M64 para echarte una mano...

LO QUE DIJIMOS



Analizamos Turok 2 en nuestro número 12, y esto es lo que dijimos de semejante joya...

«El inicio de una nueva y emocionante era en la N64. Turok 2 es el mayor, más audaz y atrevido y, sin duda, el mejor juego del año. No veremos nada que se le pueda comparar hasta la llegada de Perfect Dark...



El auténtico punto fuerte de Turok 2, aparte de su endiablada violencia (ya sabes que violencia es sinónimo de entretenimiento), es su enormidad. Un jugador experto necesitaría años para verlo todo sin perder detalle. Y ahí es donde entramos nosotros.

No pretendemos explicártelo todo con pelos y señales, pero sí queremos que aprecies los mejores momentos. Por esta razón, hemos establecido un código de colores para diferenciarlos. Así pues, si no consigues dar con una Llave del nivel, sólo tendrás que echar un rápido vistazo a los apartados azules. Si buscas un arma perdida, acude a los rojos. Y así con todo lo demás. Cada punto de interés cuenta con un color diferente para que con un solo vistazo puedas enterarte de lo que te interesa. Si está en el juego, está en nuestra guía. Sigue leyendo...



- FAROS
- NIÑOS
- ARMAS
- LLAVES DE NIVEL
- UMBRALES
- ACTIVADOR DE UMBRAL
- LLAVES PRIMAGEN
- LLAVES DE PUERTAS
- HERMANA DE LA DESESPERACION
- PUERTA DE LAS ALMAS



K2

¡IMPORTANTE! LEE ESTO

TOTEMS

Mientras funcionan, el Primagen no puede salir de su nave-faro. Así pues, de ti depende su protección. A lo largo de todo el juego hay cinco tótems de energía, y cada vez que llegues a uno de ellos verás cómo aparecen enemigos por todas partes con la intención de destruirlo. Lo mejor es estar en un lugar elevado entre dos esquinas para controlar un gran ángulo de tiro. No te preocupes por los daños que puedas recibir: hazte con un arma rápida y potente para matar a los enemigos sin dilación. Si no consigues proteger a los tótems, el Primagen escapará y te robará todas las galletas de chocolate. O algo por el estilo.

GO! GO!

NIVEL 1

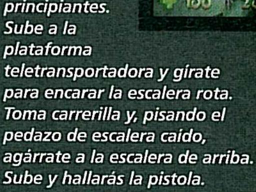
OBJETOS DE LA MISION:
- Activar los tres Faros
- Rescatar a los cuatro niños

FARO 1



1 El Interruptor del primer Faro está justo al principio del nivel. Sigue el camino por la cuesta y el muro que hay más adelante explotará: allí verás el Interruptor. Dispara al barril que hay un poco más allá para que explosione y entra por el agujero. Sube la escalera que verás. Al cruzar el túnel hallarás una Célula de Potencia. Vuelve y activa el Interruptor del principio.

ARMA 1: PISTOLA





2 Puede que te parezca un poco patética, pero es un arma muy efectiva, ideal para principiantes. Sube a la plataforma teletransportadora y gírate para encarar la escalera rota. Toma carrerilla y, pisando el pedazo de escalera caído, agárrate a la escalera de arriba. Sube y hallarás la pistola.

NIÑO 1



4 Sube a la cornisa de madera en la sala de piedra y sube por la escalera. Acciona la palanca y corre por el pasillo que hay en la parte trasera de la habitación escondida. Mata al draconiano que hay arriba para acceder a la palanca de la sala lateral. Acciónala para abrir la jaula y baja para liberar al niño.

LLAVE DE NIVEL 2

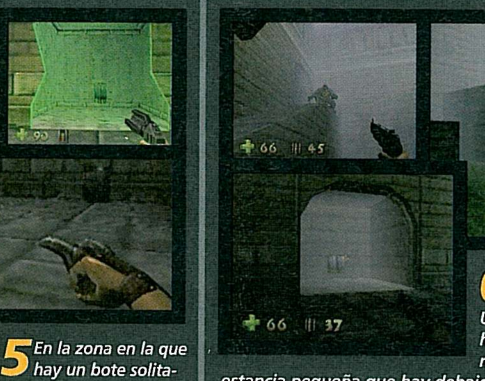


3 Hay una Llave del nivel 2 justo después del primer teletransportador. Cuando te hayas transportado a la zona siguiente, dobla la esquina y llena de plomo al lagarto que aparecerá. Después hazte con la Llave.

FARO 2

5 En la zona en la que hay un bote solitario para reparar te encontrarás con un draconiano y un barril a la derecha. Dispara al barril para romper la pared y recoger la Célula de Potencia y luego corre hacia la escalera que hay por encima de los cajones. Sube para dar con el Interruptor.

FARO 3



6 El último Faro está donde los dos botes. Utiliza la palanca que hay en lo alto de la rampa para abrir la estancia pequeña que hay debajo y que contiene una Célula de Energía. Corre hacia las cajas que hay bajo la grúa y en la esquina verás el Interruptor del tercer Faro.

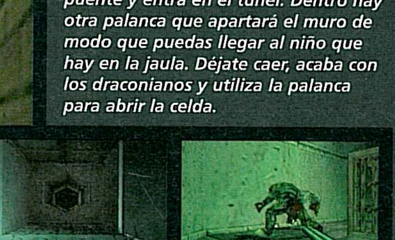
ARMA 2: ESCOPETA

7 Ideal para distancias cortas. Utilízala para desmembrar a los enemigos: vuela cabezas de raptor, mutila brazos de draconianos..., ¡diviértete! Lo malo de la escopeta es que pierde mucha potencia cuando se dispara desde lejos. La encontrarás en el puente (cuidado con los tres malos que hay al final de éste).



NIÑO 2

8 Justo después de la escopeta hay una palanca. Acciónala, salta del puente y entra en el túnel. Dentro hay otra palanca que apartará el muro de modo que puedas llegar al niño que hay en la jaula. Déjate caer, acaba con los draconianos y utiliza la palanca para abrir la celda.



LLAVE DE NIVEL 2

9 Cuando hayas rescatado al segundo niño, entra en el teletransportador que hay cerca. Al salir, verás una Llave del nivel 2 vigilada por un lagarto. El Umbral está al subir la calle lateral que hay a la derecha de la catarata, además del Interruptor que necesitas para poder acceder a él.



ARMA 3: ARCO TEK



10 No es un simple avance con respecto al arco que tienes por defecto. En realidad está muy por encima de este último. Gracias a los nuevos avances tecnológicos, con su mira telescópica y su lustrosa cobertura metálica, siempre tendrás un aspecto impecable cuando te dediques a disparar flechas Tek de punta explosiva. Encontrarás el Arco Tek después del Umbral, al pasar la casa, en el pasillo de la esquina. También puedes utilizarlo con flechas normales.

LLAVE PRIMAGEN

11 En la misma zona hay una Llave Primagen protegida con uñas y dientes. Con un Salto de Fe podrás recogerla, pero también es posible hacerse con ella de otro modo: sólo tienes que subirte cerca del bloque y seguir saltando.

LLAVE DE NIVEL 3



12 Encontrarás la primera Llave del nivel 3 detrás de la cascada, pero primero deberás accionar la palanca que hay en la sala pequeña a la que se accede desde los tejados.

NIÑO 3



13 Delante de las estatuas de los Grifos (criaturas mitológicas) hay una pila enorme de escombros. Utilízala para llegar a la escalera y accionar la palanca que abrirá un pasillo que hay detrás de las ruinas. Acciona las palancas que hay dentro y dispara a los enemigos que aparecen desde detrás de muros secretos hasta que encuentres a la niña. Utiliza el Interruptor que hay delante para liberarla. Para ver algo especial, lanza una bengala sobre una de las estatuas de los Grifos. Se iluminará entera, al igual que cualquier pájaro que pase volando por encima.

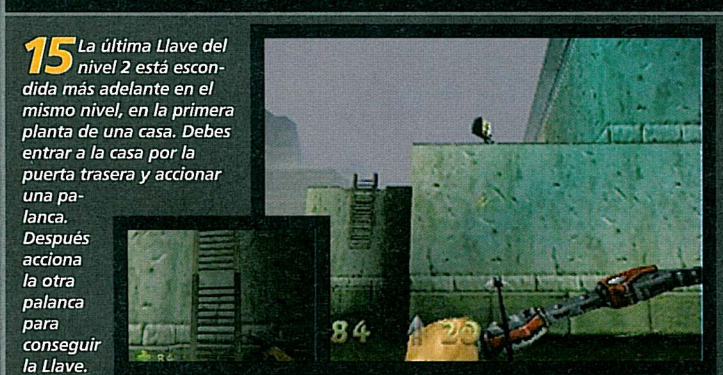
NIÑO 4

14 Encontrarás a la última niña dentro de una cámara, cerca de las dos casas pequeñas. Salta sobre los cajones y acciona la palanca para entrar. Después déjate caer y atraviesa los pasadizos a la carrera. Sube por la escalera que conduce a la jaula, y cuando hayas cruzado el tablón de madera, encontrarás la palanca que libera a la chiquilla.



LLAVE DE NIVEL 2

15 La última Llave del nivel 2 está escondida más adelante en el mismo nivel, en la primera planta de una casa. Debes entrar a la casa por la puerta trasera y accionar una palanca. Después acciona la otra palanca para conseguir la Llave.

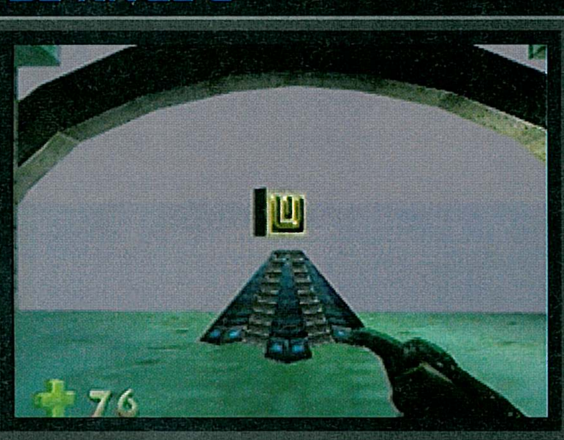


LLAVE DE NIVEL 3

16 La segunda Llave del nivel 3 es fácil de encontrar. Después de la sesión de tiro al draconiano que te has pegado en los tejados, llegarás a unas escaleras. Sube por la de la izquierda y acciona la palanca que abre una sala secreta. La Llave está dentro.

LLAVE DE NIVEL 3

17 Encontrarás la última Llave del nivel 3 dentro de la casa grande del final del nivel. Debes subir al techo en el que estaban los draconianos (hay una escalera a un lado de la casa).



UMBRAL ALIENIGENA



18 Enfrente de la casa grande verás un pasadizo: crúzalo y encontrarás el Umbral Alienígena. El Activador está debajo, en una cornisa. Cuando estés dentro deberás luchar contra los sirvientes del Primagen, duros de pelar, para conseguir la primera pieza del Arma Nuke.

GO! GO!



NIVEL 2

OBJETIVOS DE LA MISION:
- Destruir dos Puertas Alma
- Desterrar a las tres Hermanas de la Desesperación

PASEO EN TRICERATOPS




1 Aquí hay algo que mucha gente se deja: con el arma de montar puedes utilizar cohetes para destruir la enorme torre que hay al fondo, cerca de la salida.

2 Pulsa dos veces C-arriba para utilizar el cuerno del Triceratops (el animal embestirá a los enemigos que se acerquen demasiado).

LLAVES DE LA PUERTA



4 Para entrar en el impresionante palacio de los Pegasos (impresionante pero un poco pequeño) necesitarás las Llaves de la Puerta. Acciona la palanca que hay en el lado izquierdo de la cornisa para abrir el pasadizo de la derecha de la escalera y, al final del pasillo (donde está el Umbral Alienígena), encontrarás la palanca que eleva las rejas debajo de la escalera. Cuando tengas las Llaves, métetas en las ranuras que hay a mitad del tramo de la escalera para abrir las puertas del palacio.

LLAVE DE NIVEL 4

3 Podrás ver la primera Llave del nivel 4 encima de ti, cuando te teletransportes a la plataforma alta, pero también hay dos draconianos. Déjate caer y sigue el camino hasta llegar.

ACTIVADOR DE UMBRAL




5 El Activador del Umbral está sobre los cajones que hay a la izquierda en la estancia. Después de utilizarlo, simplemente vuelve atrás.

PUERTA ALMA

8 Cuando des con el edificio de la cúpula, acciona la palanca que hay delante para abrir las puertas y liberar al draconiano. Utiliza la palanca que éste vigilaba para abrir otra puerta y luego vuelve al camino principal. Sube y cruza por la gran puerta doble que hay al final de la cueva para dar con la primera Puerta Alma. Apunta arriba y dispara unas cuantas veces con la escopeta para destruirla (no te preocupes por la munición: en esta estancia se regenera sola).



ARMA 4: LANZAGRANADAS

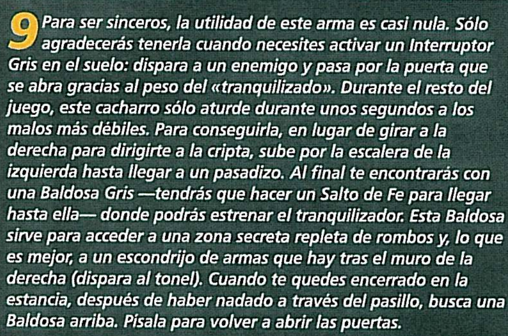
6 Un poco decepcionante por su tiempo de carga si la comparamos con el del Turok original, pero como mínimo los resultados son ¡explosivos! Podrás ver el lanzagranadas en lo alto cuando avances por los pasillos. Podrás recogerlo si te acercas y saltas unas cuantas veces.



ARMA 5: MAG 60

7 Una pistola mejorada: dispara ráfagas de tres balas. Perfecta para acabar con esos dichosos draconianos que parecen no querer morir nunca. Sus tres balas por segundo hacen que toda su potencia se traduzca en constantes «¿ya no me quedan balas?», pero merece la pena. La encontrarás justo después del lanzagranadas.

ARMA 6: TRANQUILIZADOR



9 Para ser sinceros, la utilidad de este arma es casi nula. Sólo agradecerás tenerla cuando necesites activar un Interruptor Gris en el suelo: dispara a un enemigo y pasa por la puerta que se abra gracias al peso del «tranquilizado». Durante el resto del juego, este cacharro sólo aturde durante unos segundos a los malos más débiles. Para conseguirla, en lugar de girar a la derecha para dirigirte a la cripta, sube por la escalera de la izquierda hasta llegar a un pasadizo. Al final te encontrarás con una Baldosa Gris —tendrás que hacer un Salto de Fe para llegar hasta ella— donde podrás estrenar el tranquilizador. Esta Baldosa sirve para acceder a una zona secreta repleta de rombos y, lo que es mejor, a un escondrijo de armas que hay tras el muro de la derecha (dispara al tonel). Cuando te quedes encerrado en la estancia, después de haber nadado a través del pasillo, busca una Baldosa arriba. Písala para volver a abrir las puertas.



HERMANA DE LA DESESPERACION 1

10 Entra en el portal de la estancia previa para llegar a la cripta. Mata a los zombis y aparecerá la Hermana de la Desesperación, que te atacará con proyectiles calavera dirigidos. Si te acercas demasiado, también recibirás un golpe psicoquinético que te dejará en las últimas. Es difícil acertar el blanco, ya que flota sobre el suelo y no para de moverse (y cuando está en tu punto de mira, salta y te dispara).




ACTIVADOR DE UMBRAL



11 El Activador de Umbral está sobre el puente pequeño (después del Umbral), al doblar la esquina de la sala siguiente.

UMBRAL PARA GUARDAR LA PARTIDA



12 Mira a tu derecha cuando cruces el puente.

UMBRAL DE FINAL DE NIVEL

13 Para llegar a la isla que hay al cruzar el Umbral debes subir corriendo a la torre, pasar de largo el puente y saltar al agua. Acciona la palanca para que aparezca el Umbral de final de nivel.



PLUMA DE AGUILA



14 La Pluma de Águila se encuentra en lo alto de la cuesta, después de dejarte caer por el agujero que hay tras el puente. Sal de la cornisa y entra en el Umbral para acceder a la Baldosa del Salto de Fe.

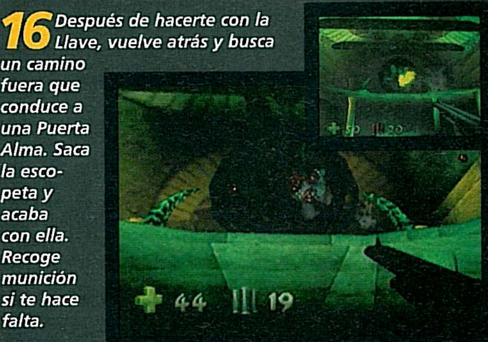
LLAVE DE NIVEL 4



15 La segunda Llave del nivel 4 se encuentra tras la puerta que hay en la falda de la cuesta, cerca de la pluma.

PUERTA ALMA

16 Después de hacerte con la Llave, vuelve atrás y busca un camino fuera que conduce a una Puerta Alma. Saca la escopeta y acaba con ella. Recoge munición si te hace falta.



HERMANA DE LA DESESPERACION 2



17 Sube por el pasillo secreto para dar con un Arco Tek (si es que aún no lo tienes). Dispara una flecha dentro del pasillo oscuro que hay delante para elevar la reja de debajo. Cruza el túnel y gira a la derecha cuando llegues a los ítems para dar con una palanca custodiada por un lagarto. Sigue los ítems y dispara al draconiano desde lejos utilizando el modo francotirador del Arco Tek. Gira a la derecha, mata a las arañas y entra en el teletransportador para dar con la segunda Hermana de la Desesperación. Si matas a los zombis más duros, conseguirás que salga al espacio abierto, así que quédate en las dos colinas que hay al lado de la puerta y dispara con la escopeta. Pasa del resto de enemigos y concéntrate en disparar a la Hermana de la Desesperación sin piedad para que no salga de la estancia.

HERMANA DE LA DESESPERACION 3



18 Ve al cementerio y acciona todas las palancas, pero ten cuidado con los zombis que salen de la tierra. En la zona siguiente del cementerio acciona las cuatro palancas. Abrirán las puertas de las salas principales en las que se encuentran las dos Llaves del Cementerio. Mételas en las ranuras que hay al final del cementerio para que se eleve el puente, de modo que puedas cruzar el agua y llegar hasta la tercera Hermana de la Desesperación.

LLAVE DE NIVEL 4



19 Sumérgete en uno de los baños y nada por el pasillo largo para llegar a la última Llave del nivel 4.

LLAVE PRIMAGEN

20 Para conseguir la segunda Llave Primagen debes volver al final del nivel en el punto en el que conseguiste la Baldosa de Suspiro de Vida. Sube a la isla por la izquierda de la salida del nivel y entra en la sala secreta donde está el agua. Sigue los pasillos y utiliza las Baldosas de salto para dar con la Llave.

GO! GO!

NIVEL 3

OBJETIVOS DE LA MISION:
- Rescatar a cinco prisioneros
- Destruir tres Almacenes de Munición utilizando las Cargas Maletín

LLAVE DE NIVEL 5



2 La primera Llave del nivel 5 está justo después de los troncos a la izquierda.

PRISIONERO 1



3 Después del primer poblado, darás con una jaula enorme custodiada por un draconiano. Utiliza la garra para abrir los candados sin gastar munición y liberar al hombre que hay dentro.

MUNICION QUE SE REGENERA

1 Hay una cornisa que entra un poco en el nivel de la munición que se regenera. Dispara al avispero desde lejos y, cuando salgan zumbando, salta hacia él y espera. En este tramo se regenera todo tipo de munición, y puedes volver siempre que quieras.



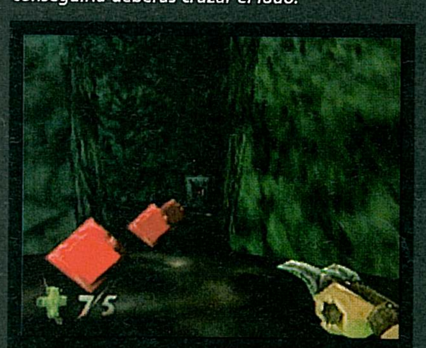
ALMACEN DE MUNICION 1

4 A la derecha de la jaula hay unas cuantas cornisas. Salta sobre el agua y sube a la escalera, rompe las cerraduras y entra dentro. La primera Carga Maletín está aquí. Ponte en marcha: coloca los explosivos que encuentres en la caja más grande y sal pitando de allí.



CARGA MALETIN

5 La segunda Carga Maletín está detrás del teletransportador, cerca del prisionero. Para conseguirla deberás cruzar el lodo.



LLAVE DE NIVEL 5

6 La segunda Llave del nivel 5 está escondida justo después del Umbral para guardar la partida, pero ten cuidado, ya que te atacarán dos dinosaurios desde detrás cuando la recojas.

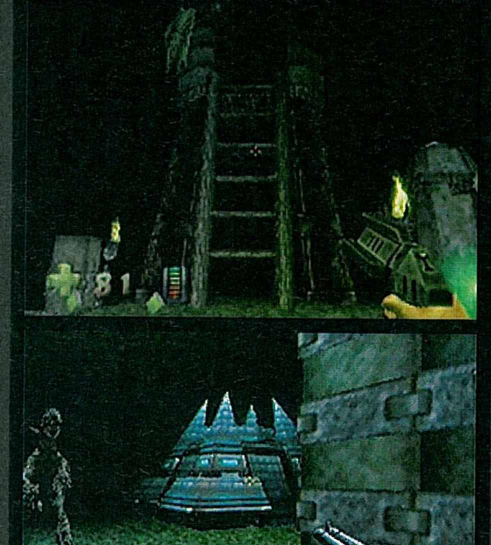


ARMA 7: TRITURADORA

7 Esta arma dispara un rayo de energía que, dependiendo de los cartuchos que utilices, se esparcirá o bien rebotará cuando golpee en la pared. Es muy potente, pero debes apuntar con precisión. La encontrarás justo después de la segunda Llave del nivel 5.

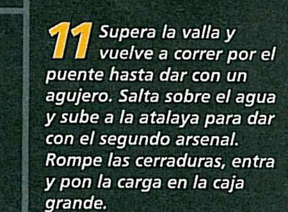


UMBRAL ALIENIGENA



8 Puedes acceder al Umbral Alienígena si trepas a la atalaya. Salta sobre el tejado de al lado de modo que puedas superar la valla.

ACTIVADOR DE UMBRAL



9 El Activador de Umbral está al final del puente largo, justo después del teletransportador.

CARGA MALETIN



10 Encontrarás la tercera Carga Maletín al otro lado de una valla de madera, justo después del teletransportador. Sube a la atalaya y salta para recogerla.

ALMACEN DE MUNICION 2

11 Supera la valla y vuelve a correr por el puente hasta dar con un agujero. Salta sobre el agua y sube a la atalaya para dar con el segundo arsenal. Rompe las cerraduras, entra y pon la carga en la caja grande.



ARMA 8: RIFLE DE PLASMA

12 El arma perfecta para un buen cazador. Dispara rayos de energía muy potentes, cuenta con mucha munición y viene provisto de un casco con mira telescópica alucinante. Por desgracia, no es ideal para disparos rápidos, así que procura acertar al enemigo antes de que esté demasiado cerca. Lo encontrarás en lo más alto de una atalaya, cerca del segundo Umbral para guardar la partida.



PRISIONERO 2



13 Justo después de un puente largo. Ve hasta el final y darás con un rombo dorado solitario a la derecha. Salta abajo para dar con el prisionero: hay un reforzador de energía sobre la jaula.

PRISIONERO 3



14 Después de liberar al segundo soldado, trepa y entra en el teletransportador. Una vez fuera, ve a la derecha y darás con el tercer prisionero, custodiado por un draconiano.

ACTIVADOR DE UMBRAL

17 Frente al teletransportador hay una escalera. Súbela y camina por la cornisa estrecha para dar con una fila de rombos. Síguela hasta llegar a un agujero en la pared que conduce a algunas jaulas. Sube a los escombros para dar con el Activador de Umbral.



PRISIONERO 4

15 Está en una jaula justo delante del prisionero que acabas de rescatar. Dispara a los candados para liberarlo.



PLUMA DE AGUILA

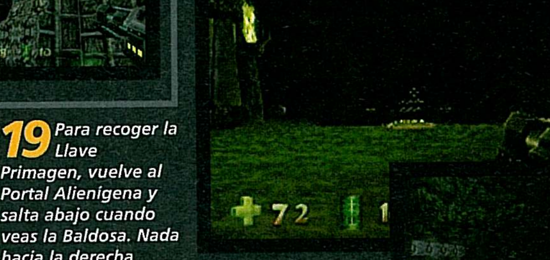


18 En la cornisa hay una Pluma de Águila y el Umbral. Utiliza la Pluma para conseguir la Baldosa de Suspiro de Vida.

PRISIONERO 5

16 Cuando te acerques a la quinta jaula, un poco más adelante, unos cuantos PurLins empezarán a lanzarte piedras rodantes desde la oscuridad. Espera hasta que paren de hacerlo antes de agujerear sus desdichados corazones (y pulmones, y páncreas, e intestinos...).

LLAVE PRIMAGEN



19 Para recoger la Llave Primagen, vuelve al Portal Alienígena y salta abajo cuando veas la Baldosa. Nada hacia la derecha (pasando la barrera de madera) y sigue los rombos del pasillo subacuático. Nada con rapidez con la ayuda del mapa para llegar a la zona en la que está la Llave.

ARMAS 9, 10, 11, 12 + 13



20 Hay un escondrijo secreto de armas tras la pluma. Utiliza el teletransportador y sube a la roca de la izquierda para dar con el Lanzallamas (muy útil contra objetivos rápidos y pequeños, y contra insectos), el Cañón Firestorm (una ametralladora genial), el Láser PFM (activa minas en movimiento muy efectivas contra rivales débiles), y el Rifle de Dardos (inmoviliza y electrocuta, ideal para enemigos duros si lo usas combinado con otra arma). Salta abajo y dispara a la cerradura de la jaula para conseguir un Lanzamisiles Scorpion (persigue a los rivales, ideal para eliminar enemigos desde lejos).

ALMACEN DE MUNICION 3

21 Entra en el teletransportador y sube por la escalera de la derecha hasta lo más alto de la colina. Ve a la izquierda para dar con las armas.

LLAVE DE NIVEL 5

22 La última Llave del nivel 5 está en el centro del redil del raptor.



NIVEL 4

OBJETIVOS DE LA MISION:
- **Sellar tres válvulas térmicas utilizando Cargas Maletín**

ARMA 14: ARPON

1 Un arco con flechas para debajo del agua. Lo bueno es que puedes desenganchar los proyectiles y utilizarlos una y otra vez, como las flechas normales del arco. Encontrarás esta arma después de la cueva que hay tras la cascada.



ACTIVADOR DE UMBRAL



2 Después de recoger el arpón, sumérgete y busca el Activador de Umbral a la derecha.

UMBRAL

3 El Umbral está en una cámara, después de la cornisa larga y estrecha que hay tras el primer par de guerreros ciegos. Deberás volver a este punto cuando tengas la Pluma de Águila roja.



ARMA 15: LA VAINA SUNFIRE

4 Puedes utilizar la Vaina Sunfire para cegar momentáneamente a los enemigos, de modo que puedes pasar de ellos (una actitud un poco cobarde) o llenarles el cuerpo de plomo con la Magnum. Nosotros nos decantamos por la segunda opción. Tienes vainas por todo el nivel.



LA PUERTA BAJO EL AGUA



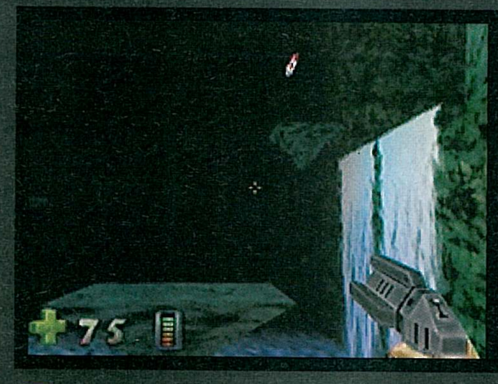
5 Puede que te resulte difícil abrir la puerta subacuática que hay después de la primera araña gigante. Debes avanzar por los pasillos y accionar las palancas para elevar los sacos de arena.

LLAVE DE NIVEL 6

6 La primera Llave del nivel 6 está escondida dentro de una cámara de cristal. Como siempre, al recogerla aparecerán varios enemigos.



PLUMA DE AGUILA



7 La Pluma de Águila está en la estancia de las plataformas flotantes. Ve a la última, salta sobre la catarata y avanza por la cueva hasta la pluma.

VALVULA TERMICA

8 Baja al suelo y avanza por la cueva. A tu izquierda hay algunos asideros para los pies que conducen a una Válvula Térmica (salta desde arriba para agarrarte a ellas). Deberás colocar algunos explosivos en la roca grande para sellarla.

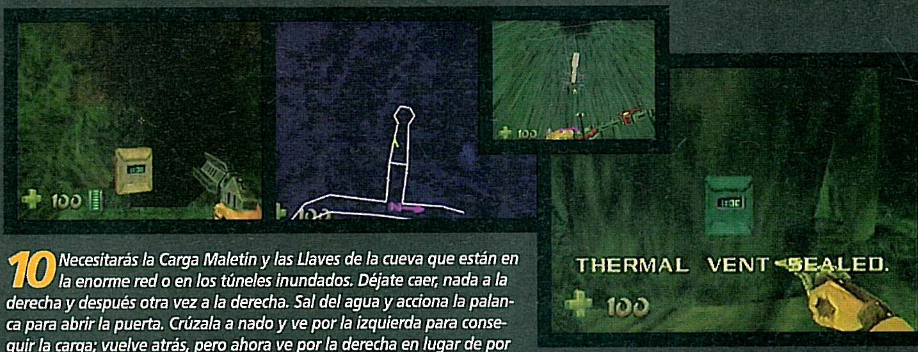


CARGA MALETIN

9 Hay una Carga Maletín encima de una cornisa, cerca de los asideros para los pies. Llegarás después del pasadizo submarino, más allá de la catarata.



VALVULA TERMICA 2



10 Necesitarás la Carga Maletín y las Llaves de la cueva que están en la enorme red o en los túneles inundados. Déjate caer, nada a la derecha y después otra vez a la derecha. Sal del agua y acciona la palanca para abrir la puerta. Crúzala a nado y ve por la izquierda para conseguir la carga; vuelve atrás, pero ahora ve por la derecha en lugar de por la izquierda, y luego otra vez a la izquierda. En este aparente callejón sin salida hay una palanca justo encima que debes accionar. Vuelve atrás y ahora ve a la derecha para dar con otra palanca. Se habrán abierto las puertas, de modo que recoge la Llave y entra en el segundo teletransportador (gira a la derecha y luego otra vez a la derecha). Entra en la estancia grande y sube por el pasillo para colocar el detonador en la roca.

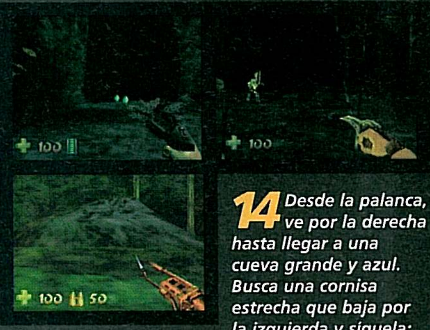
ARMA 16: LANZATORPEDOS



11 El Lanzatorpedos te propulsa cuando nadas, pero sólo puede albergar unos cuantos torpedos, así que apunta bien. Está después de las plataformas rotantes que hay a la derecha de la encrucijada.

UMBRAL

13 El Portal Alienígena está en la cornisa de la derecha, subiendo por los asideros para los pies.



VALVULA TERMICA 3



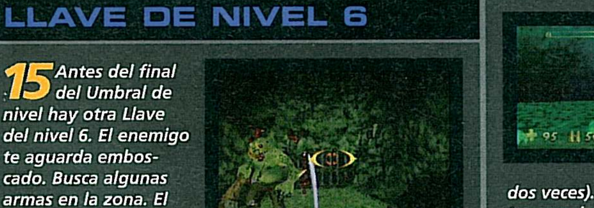
14 Desde la palanca, ve por la derecha hasta llegar a una cueva grande y azul. Busca una cornisa estrecha que baja por la izquierda y síguela; luego salta hasta donde están los rombos. Un poco más adelante está la válvula térmica.

ACTIVADOR DE UMBRAL



12 En la zona de lava, cruza de un salto las rocas giradas y dispara a los barriles del hueco para descubrir el Activador de Umbral.

LLAVE DE NIVEL 6



15 Antes del final del Umbral de nivel hay otra Llave del nivel 6. El enemigo te aguarda emboscado. Busca algunas armas en la zona. El Taladrador Cerebral (una de las favoritas en la Redacción) es súper divertida, pero será mejor que la reserves para enemigos consistentes o para los que están muy altos, ya que es muy precisa.

JEFE DEL NIVEL 4

17 En cuanto caigas en la isla, del barro saldrán unos cuantos gusanos. Fríelos con el lanzallamas para que salga el jefe de verdad. Dispárale moviéndote en círculo y dispara también de vez en cuando a las bocas que escupen limo. Cuando destruyas una, saldrá del barro un tentáculo al que también tendrás que disparar. Repite lo mismo con el resto (debes matar a los demás dos veces). Cuando el bicho empiece a aletear con los tentáculos, no pares de moverte y utiliza el Lanzacohetes Scorpion. Ahora acaba con las bocas y tentáculos (dos veces) antes de apuntar hacia arriba y disparar al ojo para finiquitarlo definitivamente.



LLAVE PRIMAGEN



16 Necesitas la Baldosa Murmullos para conseguir la cuarta Llave Primagen. Busca esta Baldosa por la izquierda, cerca de la salida.

EL MES QUE VIENE...

Daremos por finalizada nuestra labor con la segunda parte de la guía de Turok 2, que incluirá más tácticas contra los jefes y una guía especial para partidas multijugador. ¡No te la pierdas!

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



1 Análisis de *GoldenEye, Extreme G, FIFA: Rumbo al Mundial 98, Lylat Wars, Mace, Super Mario 64* y muchos más. Reportaje sobre el hardware de 64 bits.
2 Análisis de *San Francisco Rush, Diddy Kong Racing, Duke Nukem 64, Nagano Winter Olympics, Madden 64* y *NFL QC '98*.
3 Análisis de *Fighters Destiny*. Toda la historia de Nintendo en un súper reportaje. Trucos para *GoldenEye* y *Extreme G*.
4 Análisis de *Yoshi's Story, Snowboard Kids, NBA Pro '98, Aerofighters Assault, Tetrisphere* y *NHL Breakaway*.
5 Análisis de *Mystical Ninja*. Trucos para *Duke Nukem 64, Fighters Destiny* y *Diddy Kong Racing*. Reportaje sobre los desarrolladores japoneses.
6 Análisis de *Quake 64, Wetrix* y *WCW VS NWO*. Guías para *Mystical Ninja, ISS64, FIFA: RM 98* y *Wave Race 64*.
7 Análisis de *Forsaken, NBA Courtside, World Cup '98, GT 64, Bust-a-Move 2* y *Dual Heroes*. Trucos para *GoldenEye, Snowboard Kids* y *Mystical Ninja*.
8 Análisis de *Olympic Hockey '98*. Trucos para *World Cup '98, Forsaken, Quake 64*. Reportaje: *¿Cómo se fabrica un gran juego?*
9 Análisis de *Banjo-Kazooie, All Star Baseball* y *Robotron X*. Trucos para *Yoshi's Story, Quake 64* y *WCW VS NOW*.
10 Análisis de *F-1 World Grand Prix, ISS '98, Mission: Impossible* y *WWF Warzone*. Guía completa de *Banjo-Kazooie*.
11 Análisis de *Extreme G 2, 1080° Snowboarding, Buck Bumble, Bio Freaks, Mortal Kombat 4, Bomberman Hero* y *Chopper Attack*.
12 Análisis de *V-Rally 64, Turok 2, F-Zero X, Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Consejos para *ISS '98*.
13 Análisis de *Body Harvest, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Top Gear Overdrive, Knife Edge, Starshot, SCARS, Silicon Valley* y *AirBoarder 64*.

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 350 ptas. de gastos de envío)
Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones
MC **MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona**

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población.......... Código postal: ....
Provincia: ....
Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑
10 ❑ 11 ❑ 12 ❑ 13 ❑

Forma de pago
❑ Contra Reembolso
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....
Firma:

Cómo... ganar en V-RALLY 99

El cartucho de Infogrames nos ha vuelto locos a todos. Tú tampoco puedes dejar de jugar, ¿verdad? Y no eres capaz de mantener tu coche en posición horizontal más de 15 segundos seguidos, ¿a que no? Pues una de dos: o abandonas V-Rally 99 para siempre, o aprendes a mantener las cuatro ruedas en el suelo...

Sabíamos que te quedarías con la segunda opción. ¡Bien, pues estás de suerte! Vamos a echarte una mano, explicándote cómo conseguir los coches secretos, todos los modos de juego y, para que no vuelvas a volcar, cómo superar con éxito el primer nivel de dificultad del modo Arcade. Si eres capaz de ganar este nivel, podrás superar cualquier campeonato con un poco de práctica. Bueno, quizás con un mucho...



TRUCOS GENERALES

Si quieres ganar en V-Rally 99, vas a necesitar toda la ayuda e información que te podamos dar. Y aun así lo tendrás difícil...

El coche

Los vehículos se dividen en dos categorías principales: Kit Cars y coches del Mundial de Rallies (WRC). Con los Kit Cars debes conducir con mayor precaución, pero es poco probable que te salgas de la pista. Los WRC (World Rally Cars) tienen tracción a las cuatro ruedas y te permiten tomar las curvas abiertas a gran velocidad, pero su manejo es menos seguro y suelen perder a menudo el contacto con el suelo... Lo mejor es que empieces con un Citroen Xsara o un Toyota Corolla (depende del tipo de conducción que más te guste).



Pégate al centro

En algunos circuitos puedes pisar la hierba o la nieve de los lados, pero lo normal es que haya piedras, árboles o rocas inclinadas que te hacen volcar. Lo mejor, para todos los circuitos, es permanecer siempre en el centro, aunque eso signifique sacrificar algo de velocidad. Una buena forma de no salirse de la pista y perder poca velocidad es la siguiente: al entrar en la curva, gira un poco, pulsa un instante el freno de mano sin soltar en ningún momento el acelerador y controla con el stick el contravolante hasta salir de la curva.



Pasa del resto y sé el mejor en esto

V-Rally es, sobre todo, un juego contrarreloj, así que lo mejor será que te olvides cuanto antes de los otros coches y te concentres en la conducción. A los otros corredores no les afectan los puntos de control y no dudarán ni un instante en arremeter contra ti para tirarte a una zanja. Procura mantenerlos a una distancia prudencial, y adelantar en curvas abiertas (ellos siempre reducen en estas curvas, aunque no haga falta).

Frenos

En *V-Rally* es imprescindible pisar el freno a menudo. Utiliza el freno normal para reducir antes de tomar curvas estrechas de dificultad fácil o media, y tira del freno de mano para que el coche culee en los virajes más extremos, de modo que luego tan sólo tengas que hacer un contravolante para salir de la curva. Para curvas fáciles y anchas, pulsa intermitentemente el acelerador (perderás tracción sin necesidad de frenar).



Estudia los tramos

Si sabes en qué curvas debes reducir y cuáles puedes tomar a toda velocidad, tendrás más posibilidades de ganar. Estudia los circuitos sin que te moleste ningún adversario en el modo Time Trial (y aprende de tu fantasma).



Control de la Tracción

La clave para ganar en *V-Rally* es controlar la tracción. Si crees que estás perdiendo agarre, pisa ligeramente el freno normal y lo recuperarás, y si quieres perderlo a propósito, usa el freno de mano.



COCHES SECRETOS

V-Rally premia con algo muy especial a los mejores pilotos: coches secretos exclusivos para la versión de Nintendo 64.

V-Rally Ford Escort

Bonito, ¿eh? Si quieres conducirlo, tendrás que completar el modo Arcade.



El V-Rally Escort es el primer coche secreto.

Toyota Celica GT-Four

Uno de nuestros vehículos preferidos. Si quieres sentarte al volante de un reluciente Cellica, tendrás que batir todos los tiempos de todos los rallies en los modos World y Expert.



El coche que debutó en Sega Rally Championship (Saturn) sigue siendo de los preferidos.

Coches de Ensueño

Completa el juego con una actuación general que te otorgue una puntuación del 100% y podrás acceder a cuatro Citroen 2CV de colores diferentes.





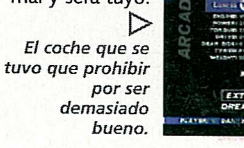
Manejo terrible y velocidad de tortuga. Resulta complicadísimo ganar una carrera, ¡pero son tan bonitos...!

Volcar con un 2CVG es pan comido. Conseguir que corra es otra cosa...



Lancia Stratos

Es difícil conseguir el que también era coche secreto en *Sega Rally*, pero merece la pena. Mejora los récords de TODOS LOS CRICUITOS en el modo Time Trial y será tuyo.



El coche que se tuvo que prohibir por ser demasiado bueno.

Lancia Delta Integrale

Debes batir todos los récords de TODOS LOS TRAMOS en el modo Arcade.



La versión para rallies de uno de los coches más rápidos de la historia.

Colisiones

Está claro: si las evitas, ganas la carrera. Sin embargo, si te la pegas contra un muro no todo está perdido. Para volver a la carrera cuanto antes, mantén pulsado C-izquierda y el coche se colocará solo en el centro de la pista. Perderás algo de tiempo, pero menos que recuperando el control manualmente. Si al chocar, tu vehículo gira 180° sobre sí mismo, gira el volante y la inercia le hará volver a su posición original. Por último, recuerda utilizar el retrovisor para esquivar a tus adversarios cuando estés recuperándote de un accidente (si arremeten contra ti saldrás volando de nuevo).





Si te pasa esto, olvídate de establecer un récord.



Deja tranquilos a los otros coches y procura no acercarte demasiado.

Malas intenciones

Aunque lo mejor es evitar el contacto físico con tus rivales, hay ocasiones en las que puedes vengarte de todas las molestias que te han causado en la salida. El truco consiste en darles un empujoncito cuando reducen, antes de tomar una curva (verás que se encienden sus luces de freno). Así, perderán la tracción, culearán y se saldrán de la pista. El quinto tramo de Inglaterra y el primero de Catalunya son ideales para hacerlo.





Saltos

Cuando entres en un tramo con terreno accidentado, reduce la velocidad y mantén el coche en línea recta. Para saltar, acelera sin tocar la dirección y, justo antes de salir por los aires, pulsa fuerte el freno de mano.



Suspensión

Consejo válido para todos los circuitos: suspensión blanda para terrenos accidentados y dura para asfalto.

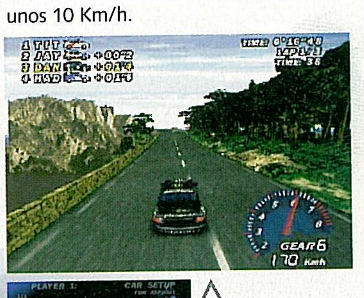


En Indonesia, todos los circuitos requieren suspensión blanda.

Aprende a configurar la suspensión. Notarás la diferencia.

Longitud de las marchas

Si el circuito en el que vas a correr es muy tortuoso, selecciona marchas cortas para obtener una mejor aceleración. Si, por el contrario, el trazado consta de curvas fáciles y grandes rectas, decídete por las marchas largas y ahorrarás muchos segundos. Según tu elección, la velocidad máxima se verá afectada en unos 10 Km/h.





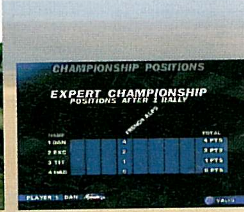
Recuerda que en Córcega es mejor usar marchas largas.

Estudia el circuito y configura las marchas con buen juicio.

Modo Campeonato

Guarda la partida después del rally de cada país. De este modo, podrás volver para mejorar marcas si no tienes los puntos suficientes al final.





MODOS SECRETOS

En el cartucho de carreras de Infogrames también hay algunos modos escondidos...

Campeonato Experto

Finaliza el Mundial de Rallies para activar el modo Experto: cuatro tramos de aúpa a una sola vuelta.



Arcade Experto

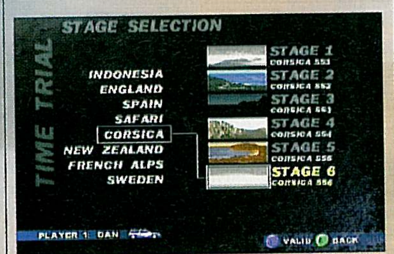
Éste es complicado. Tienes que pulverizar los récords totales de los tres niveles Arcade antes de poder acceder a los complicadísimos circuitos del modo Experto.



Deberás batir los récords si quieres ganar este coche.

Circuitos Extra en Time Trial

Cuando superes los dos modos Expertos anteriores, dispondrás de todos sus circuitos en el modo Time Trial.



Ver Tiempos Experto

Establece un nuevo récord en cada carrera (incluidas las del modo Experto) en el modo Time Trial, y tendrás acceso a un nuevo menú de tiempos en la pantalla de opciones.







GO! GO!

COMO... conseguir un tiempo récord

Bien, vamos allá. Si quieres acabar el modo Arcade del nivel Fácil lo antes posible, tendrás que aprenderte AL DEDILLO dónde, cómo y cuándo debes frenar en cada tramo, aparte de algunos otros truquillos. Memoriza estas tres palabras:

adelante, recto, Toyota

- Adelanta a los rivales, sin tocarlos, lo antes posible.
- Intenta mantener siempre el coche en línea recta.
- Evita chocar a cualquier precio: reduce y ahorrarás tiempo.
- Utiliza el Toyota Cellica GT-Four (primero tendrás que conseguirlo, claro).

Su versátil maniobrabilidad resulta idónea para todos los circuitos.

CORCEGA

Longitud de marchas: LARGA
Suspensión: DURA
Un tramo rápido con curvas sencillas y rectas largas. En Córcega SS4 puedes lucirte desde el principio.



1 Un doble giro. Sin soltar el acelerador: toma la primera curva por el exterior, gira con antelación y te verás en el interior de la segunda.

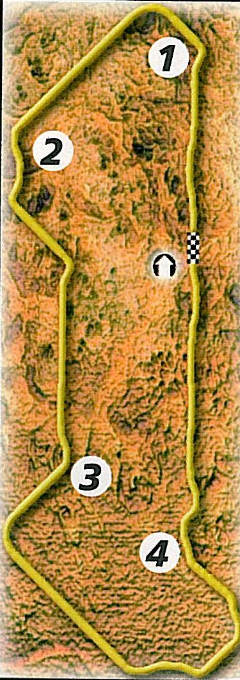
◁ Aquí es fácil chocar con los otros coches. Cuidado.

2 Una serie de giros sencillos: pisa a fondo y adelanta a los demás. Si chocas con el poste de la recta (a la derecha) perderás mucho tiempo.



◁ Atención al poste de la derecha. No te lo comas.

Pisa el acelerador a fondo en las curvas, pero con el freno siempre a punto. ▷



3 Para tomar esta curva, ve por la izquierda, gira con antelación hacia su interior soltando el acelerador y, al encarar la recta, deja de girar y acelera.



◁ No utilices las paredes para rebotar. No es efectivo.

Una vez superada la curva, podrás relajarte en esta larga recta. ▷



4 Ve por el carril izquierdo para tomar bien las últimas curvas (la primera por fuera y las otras por dentro).

◁ Después de la línea de meta hay una barrera a la izquierda. Intenta recordarlo.

TIEMPO A BATIR: 3:15:64

ESPAÑA

Longitud de marchas: MEDIA
Suspensión: DURA
Bienvenido a las tortuosas carreteras costeras del Mediterráneo español. Endereza el coche después de cada curva para no perder tiempo con virajes muy pronunciados.

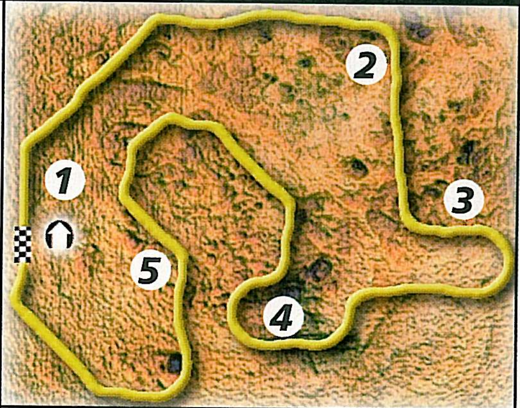
1 En el primer tramo no es necesario frenar ni dejar de acelerar en ningún momento.





2 Aquí ve por el carril de la izquierda para evitar el muro que separa la carretera de la playa.

3 Ahora toma esta curva, sin frenar, por el carril derecho y, al entrar en la larguísima curva que sigue, colócate en el carril izquierdo y pulsa intermitentemente el acelerador hasta salir al último tramo. Para tomar el último giro (después de la recta), deja de acelerar y usa el freno de mano antes de girar el volante. Acelera de nuevo cuando empieces a girar.



4 Este viraje tan pronunciado te hará perder velocidad, así que endereza el auto en cuanto lo hayas superado.





5 Aquí ve con muchísimo cuidado: si una sola rueda toca la hierba, estás perdido.

◁ Los enfoques desde fuera del coche son algo más lentos, pero ofrecen un mayor campo de visión.

TIEMPO A BATIR: 3:43:04

INDONESIA

Longitud de marchas: CORTA
Suspensión: BLANDA
La cosa empieza a complicarse: un solo error puede sumar muchos segundos a tu tiempo. Manténte lejos de la hierba y todo irá bien.

1 Este curva no es tan complicada como parece. Suelta el acelerador antes de girar, mueve ligeramente el stick analógico y acelera en la mitad de la curva.

En las vueltas 2 y 3 deberás pisar el freno a menudo.



2 Aquí acelera sin parar y, si necesitas reducir de repente, usa el freno de mano.



4 Este giro es como el del primer tramo: suelta un poco el acelerador y bastará.



6 Te acercas al salto del final: endereza el coche y acelera hasta llegar...



3 Este tramo es en realidad una sola curva. Cuando salgas de la jungla, pisa el acelerador a fondo y presta atención al límite exterior de la pista.



5 Al llegar a esta parte necesitarás aminorar bastante la velocidad. No uses el freno de mano.



7 Justo antes de saltar, suelta el acelerador y usa el freno de mano. Con suspensión blanda no tendrás problemas.

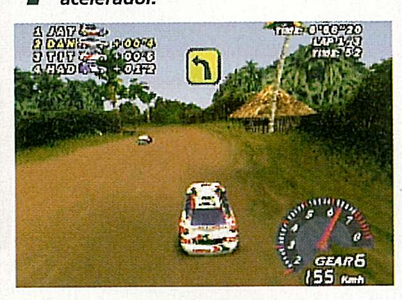


TIEMPO A BATIR: 4:13:88

SAFARI

Longitud de marchas: CORTA
Suspensión: BLANDA
¡Por fin el último circuito! Deberás reducir en las curvas, por lo que necesitarás marchas cortas para recuperar rápido la aceleración. ¡Suerte!

1 Aproxímate por la derecha y gira con antelación sin soltar el acelerador.



2 ¿Ya dominas el freno de mano? Bien, pues utilízalo, anticipando un poquito el giro y sin soltar el acelerador.

3 Si te mantienes en el centro de la pista no tendrás que reducir para superar el chapuzón.



Si tomas el chapuzón así, volcarás.

4 Cuando vuelvas al suelo, pisa el freno para reducir velocidad y tomar sin problemas la siguiente curva a la derecha.



5 Aquí pulsa intermitentemente el acelerador, sin frenar. Con suspensión blanda no deberías tener problemas...

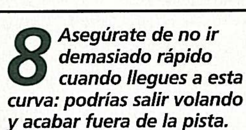


6 Ignora esta señal de salto. No hace falta reducir.

No te dejes intimidar por esa señal.



7 Una curva bastante cerrada. Suelta el acelerador, pisa el freno y vuelve a acelerar cuando estés saliendo. No deberías reducir más de dos marchas.



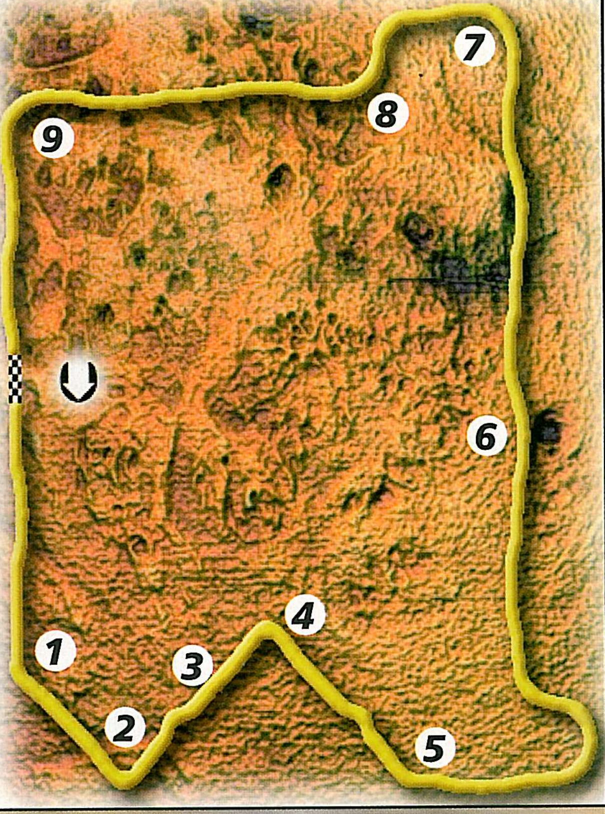
8 Asegúrate de no ir demasiado rápido cuando llegues a esta curva: podrías salir volando y acabar fuera de la pista.



Una curva muy difícil.

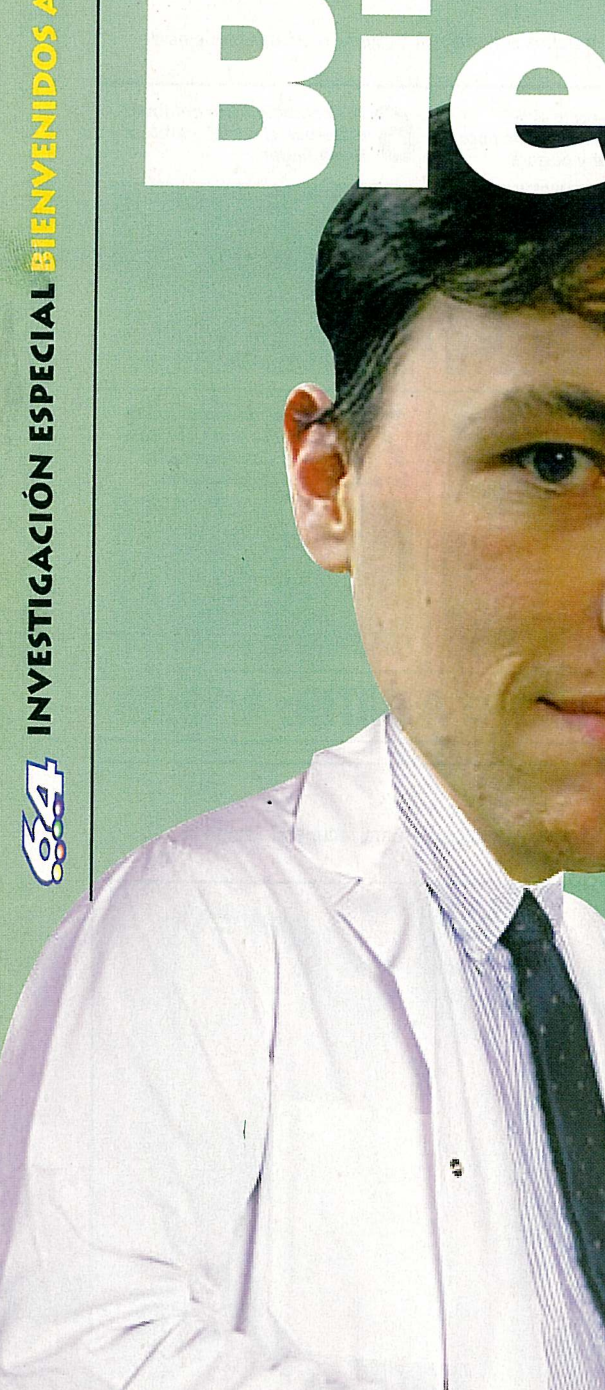
9 Esta curva no es tan complicada como parece: basta con soltar el acelerador antes de girar hasta la mitad de la curva.



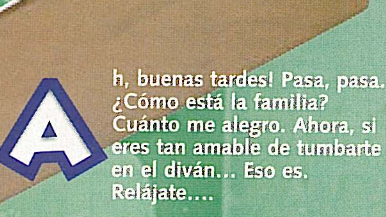


TIEMPO A BATIR: 3:53:20

Bienvenid



CLINICA PSIQUIATRICA DEL DOCTOR VAINILLA



Ah, buenas tardes! Pasa, pasa. ¿Cómo está la familia? Cuánto me alegro. Ahora, si eres tan amable de tumbarte en el diván... Eso es. Relájate....

Veamos. Según parece, los videojuegos están tomado las riendas de tu vida. Es una preocupación muy extendida, ¿sabes? Te preguntas: «¿Juego demasiado? ¿Se me estarán atrofiando las piernas por falta de uso? ¿A quién quiero más: a Mario o a mi padre?».

O quizás sea justo al revés: te inquieta no ser lo bastante ducho en temas de entretenimiento electrónico. No acabas de entender qué son los polígonos; no sabes cuál es la diferencia entre Megabits y Megabytes. ¡Tranquiloooo! Todo se arreglará.

Es preciso que contestes a mis preguntas con la máxima sinceridad. No hay respuestas buenas y malas, pero al final del cuestionario, tendremos una idea aproximada de quién eres realmente. ¿Estás preparado? Vamos allá.

os a...

Contesta a estas preguntas, marcando, en cada caso, la respuesta con la que te sientas más identificado.

P1 ¿Cuán importante es Zelda 64 para ti?

A ¿Zoldan 64?

B Se refiere a ese juego donde sale Lara Croft, ¿no?

C Bueno, lo cierto es que encabeza mi carta a los Reyes de este año.

D ¿Hola?... No le oigo bien. Hay interferencias y Tokio es muy, muy ruidosa. No me haga perder el sitio en la cola, que ya sólo tengo que esperar un par de semanas más.

P2 Cuando alguien te pregunta cuál es la relación entre Mario y Daisy, respondes:

A «¡Uiuiuiii!...» (guiñando el ojo).

B ¿Mario? Es el personaje de un juego, ¿verdad?

C «Pues... Todo lo que sé es que ambos aparecen en Mario 64.

D «Desde un punto de vista técnico, no hay otra relación entre ellos que no sea de pura amistad. Los une el hecho de que Mario siempre tiene que rescatar a Daisy de las garras del malévolo lagarto Bowser.»

P3 ¿Cómo reaccionas cuando pierdes contra tus amigos en GoldenEye?

A Ríes.

B Sonríes.

C Sudas.

D Tiras de la anilla de la granada de mano.

P4 Un día, un colega te comenta: «Me han dicho que Akihabara es una experiencia increíble. Un derroche de luz y de color. ¡Cómo me gustaría verlo con mis propios ojos!» Tú dices:

A «¡Pues claro! Es el festival de jotas con más solera. »

B «Esteee... ¿Hablas de Tekken 3?»

C «¿Eso no es un sitio en Japón relacionado con los juegos?»

D «Sí, a mí también me encantaría ir al Barrio Electrónico de Tokio. Imagínate: lo último en cámaras y vídeos, y TODOS los juegos de N64. A lo mejor, hasta vería a Miyamoto. ¿Sabes qué? Me voy a la agencia de viajes ahora mismo.»

P5 Zelda 64 ya está en la calle. Encargaste una copia hace SEIS meses, y vas a recogerla. Sin embargo, el vendedor parece estar desconcertado, y acaba negando que hayas hecho esa reserva. Resumiendo: tu nombre no está en la lista. Entonces, replicas:

A «Bueno. ¿Qué tienen en lana fría que no sea de tintorería?»

B «¡Qué! ¡Cómo que no encuentra mi nombre! ¡No me lo puedo creer! (En voz baja) ¿De qué juego se trataba?»

C «Mmm. ¡Qué extraño! Estoy seguro de haber hecho esa reserva. ¿Por qué no mira otra vez? Mejor aún: llame al encargado, para que podamos discutir esto con calma y racionalmente.»

D «¡Usa los ojos, cretino!» (Ruido de ráfaga de ametralladora) «¿Es que no sabes leer?» (Gritos) «¡Te voy a sacar los ojos, bastardo!» (Sonido de una sirena de coche patrulla).

P6 Acudes a una rueda de prensa de Shigeru Miyamoto. Le pides que firme en tu libro de autógrafos, y el genio estampa su firma en toda la página. Le espetas:

A «No está mal. Creo que estuviste fantástico en Soldado Universal.»

B «Ponerle ese par de buenas razones a Lara fue un golpe maestro, oye.»

C «Merci, Shigsy. Mis amigos se morirán de envidia...»

D «¿Te... Te puedo tocar?... (Snif) Mmm, no hueles como me había imaginado...»

P7 Dos de tus amigos tienen PlayStation, y otros dos, N64. Durante una cena en una pizzería, sale el tema de cuál es mejor, y uno de los que poseen una PlayStation dice que la máquina de Sony tiene mejores juegos. Es el inicio de una discusión muy acalorada. Tú:

A Aprovechas la ocasión para dejar caer que te has dejado la cartera en casa.



GO! GO!

B Asientes con la cabeza y repites la palabra «polígonos» cada cinco segundos para demostrar que sabes de lo que están hablando, pero que simpatizas con ambos bandos.

C Afirmas que la N64 tiene tantos juegos de primera línea como la PlayStation, si no más.

D Ahogas a tu amigo con una «cuatro estaciones» tamaño familiar.

P8 **Paseas por una tienda de videojuegos cuando oyes por casualidad cómo un chaval le dice a su madre que Turok 2 es el mejor título de Nintendo desde Super Mario. Tú:**

A Vas al mostrador y pides un Big Mac al dependiente.

B Te vuelves al tipo que tienes al lado y repites, con tono confidencial, lo que el chavalín acaba de decir.

C Te ríes para tus adentros.

D Te avalanzas sobre el niño, te pones a dar vueltas a su alrededor imitando los aullidos de un mono y gritas. ¡Cr-cr-cretino!

P9 **Le prestas a un amigo un cartucho de GoldenEye de edición limitada (con CINCO personajes Bond jugables). Un par de días después, te confiesa que lo ha pisoteado mientras hacía limpieza en el lavadero. Por lo visto, ha quedado hecho pedacitos. Tú:**

A Le dices que no importa. Que lo afanaste la semana anterior en un mercadillo.

B Le sugieres que intente poner el «esteee... microprocesador... "cosmolens" dentro del... disco. Para maximizar la "poligonización", ya sabes».

C Le dejas claro que estás muy disgustado, pero que, al fin y al cabo, la amistad es más importante que un juego, por muy de edición limitada que sea.

D Lo atropellas. Y das marcha atrás para atropellarlo otra vez.

P10 **Mientras os tomáis un cortado en un bar, un colega te dice que Mission: Imposible se parece bastante a GoldenEye y que «ambos simuladores de espionaje son igual de buenos». Tú:**

A Empiezas a ponerle al día sobre el precio de las guitarras de segunda mano.

B Le das la razón, pero no del todo. Así te curas en salud.

C Respetas su punto de vista, pero te apresuras a señalar que, en lo que a ti respecta, GoldenEye es mil veces mejor.

D Lo agarras con fuerza, lo zarandeas hasta que empieza a babear, lo inmovilizas, y empiezas a buscar en su cuero cabelludo alguna marca de nacimiento con forma de 666.

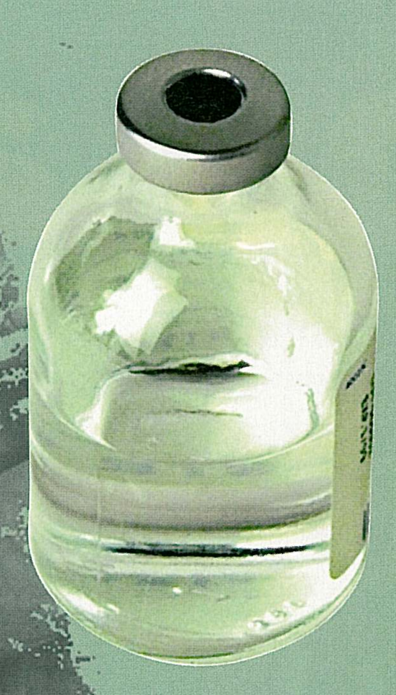
P11 **En un programa de radio sobre videojuegos, el locutor hace una review de Banjo-Kazooie. Le concede un 2/5 y lo califica de «clon mediocre de Mario 64». Decides llamar al programa para exponer tu punto de vista. ¡Estás en el aire! El mundo te escucha:**

A «¡Ho... Hola! ¿Puedo saludar? Envío un saludo a mis amigos del club de petanca. Y a Trini. Y a Gustavo. ¡Feliz cumpleaños, abuelo!»

B «¡No puedo creer que hayas dicho eso de...! Perdón, ¿de qué juego se trataba?»

C «Oye, tronco, me parece que no sabes de lo que hablas. Banjo es mucho más que un clon de Mario...»

D «Tengo una bala, ¿sabes? Lleva tu nombre escrito... con sangre. Y sé dónde vive toda tu familia.» Clic. Pi-pi-pi-pi-pi...



P12 **Vas a un videoclub y alquilas Body Harvest. Cuando llegas a casa, descubres que, en realidad, te han entregado un cartucho roñoso de Mortal Kombat Mythologies. Vuelves al videoclub para reclamar. Dices:**

A «Tiene un defecto de fabricación. He intentado meterlo en el vídeo y no encaja.»

B «Te lo digo yo, que llevo 25 años en el mundillo: este juego es de lo mejor que se ha hecho nunca.»

C «¡Qué es esta porquería! Haz el favor de darme Body Harvest.»

D «¡Que nadie se mueva! Llevo cinco kilos de explosivos atados a mi cuerpo. Traedme Body Harvest o saldremos oliendo a barbacoa. Y no bromeo.»



DIAGNOSTICO

Mayoría de As:

Ni siquiera tienes conciencia de que los videojuegos existen. Te prescribo un curso de números atrasados de *M64*. Repite el tratamiento hasta que empieces a notar una mejoría.

Mayoría de Bs:

Los videojuegos son el último grito. Están tan de moda que los utilizas para ganarte la aprobación de tus colegas. Crees que, introduciendo algunas palabras videojueguiles en las conversaciones, resultas más interesante. Es un problema muy común entre los usuarios de PlayStation, que tiende a curarse tan pronto se les administra una dosis de N64.

Mayoría de Cs:

Sabes mucho de videojuegos y has jugado con ellos durante años. Vale, puede que no te sepas de carrerilla el catálogo de Jaleco para la NES, pero distingues un título bueno de uno mediocre, te pirras por *Zelda 64*, y no ves el momento de ponerle las manos encima a *Perfect Dark*. Tu salud mental es excelente. Nada de qué preocuparse.

Mayoría de Ds:

Vaya, vaya. Mucho me temo que padeces lo que, en la terminología psiquiátrica, se ha dado en llamar síndrome paranoicosolero. Los juegos consumen tu tiempo y tu alma. Estás al tanto de todos los lanzamientos en todos los formatos. Sin embargo, esta fascinación por el arte de los videojuegos a menudo se manifiesta en episodios sociopáticos de extrema peligrosidad.

EL NUMERO DEL GADOLINIO

¿A que no sabías que el 64 es el numero atómico del metal gadolinio... ¿Ah, sí? ¡Menudo listillo! Veamos otros ejemplos de la importancia de esta mágica cifra en la historia de la Humanidad.

El bus número 64...

... es el que pasa por delante de la redacción de Magazine 64, en Barcelona.

¡Para que digan que no hay casualidades! Este autobús une el centro de la ciudad con la parte alta, que es donde se encuentran las oficinas en las que, mes tras mes, preparamos la revista que tienes entre tus manos.

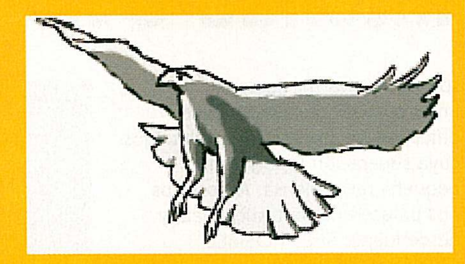
Hace tiempo que nos ronda la idea de crear un itinerario-peregrinación relacionado con la N64. Como este año es jacobeo, aprovechamos la ocasión para proponértelo. Empezaría en Japón, en la sede de Nintendo. Allí intentaríamos saludar a los señores Miyamoto y Yamauchi. Se ruega que no haya manifestaciones histéricas, tan sólo son los artífices de nuestra consola favorita. Más tarde, iríamos a comer a casa de Max, nuestro corresponsal en Oriente. Seguro que estaría encantado de recibirnos, ofrecernos un suculento sushi y explicarnos las últimas



novedades del mundo de los videojuegos. Luego nos trasladaríamos al aeropuerto para cruzar el Pacífico hasta los Estados Unidos; por supuesto, en un avión Pocket Monsters. Allí nos pondríamos en contacto con todos los fontaneros para meternos en el pellejo de Mario. Acabaríamos el camino de Nintendo en Barcelona. Iríamos al centro de la ciudad y tomaríamos el bus 64 hasta la redacción, donde serías agasajado por todos los miembros de la misma.

64 centímetros de largo mide...

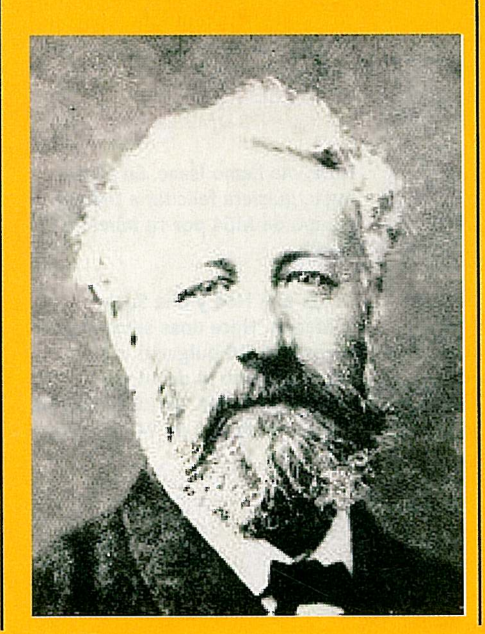
...la hembra del halcón gerifalte, que es el mayor de los halcones. Pese al número mágico, no es impresionante. 64 centímetros es algo más de tres palmos, ni siquiera llega al metro. Todo es relativo. 64 centímetros nos dejan fríos, pero 64 bits de potencia nos emocionan casi hasta las lágrimas. En cualquier caso, no se puede negar que los halcones —y las aves rapaces en general— son admiradas por la mayoría de la gente: su vuelo majestuoso, su pericia cazadora, su belleza, su fuerza... El dire también nos recuerda a un ave. Carroñera, claro.



64 grados...

...de inclinación tenía el cohete que Julio Verne lanzó a la Luna en su libro De la Tierra a la Luna.

En el capítulo cuarto encontramos varias indicaciones técnicas acerca de la puesta en órbita del artefacto, y entre ellas una que especifica que, en el momento del lanzamiento, el cohete debería dibujar un ángulo de 64° respecto a la vertical. ¡Cómo nos gusta mezclar la Nintendo 64 con



Julio Verne! El escritor francés no hizo más que avanzarse a su tiempo describiendo maravillas o artilugios mágicos que se han hecho realidad en el siglo que está a punto de diñarla. El submarino, los viajes espaciales... Verne supo ordenar literariamente todos los avances científicos de su presente y presentarlos como ciencia ficción. Y la ciencia ficción tiene mucho que ver con la N64. Y los avances tecnológicos. Y la imaginación. Casi podríamos instituir a Julio Verne como escritor fetiche de la N64. Quién sabe si dentro de un siglo no será posible hacer todas las monadas con las que disfrutamos en la N64 en la vida real. De hecho, en el siglo XIX las novelas de aventuras eran el mayor entretenimiento que había, y a finales del XX todos matamos nuestro tiempo con videojuegos.

Fernando, de Valladolid, es una fiera de las mates:

· Los números amigos son aquellos en los que la suma de los divisores de uno da como resultado el otro. En el siglo XVIII se conocían 64 parejas de números amigos.

· Actualmente, se conocen aproximadamente 6.400 millones de decimales del número Pi.

· El teléfono de la distribución en Argentina de M64 es el 301 24 64.

Alan Gabriel, desde Alicante, nos descubre el lado más dramático de Los Simpson:

Desde que vi en esta sección los 64 tranchetes de Homer Simpson, he estado viendo todos los días la serie para ver si yo también encontraba esta cifra en alguno de sus capítulos. ¡Y la encontré!
En uno de los episodios, Bart y el abuelo Simpson están buscando un tesoro en el fondo de un lago. Antes de que Bart se meta en el agua, su abuelo le dice:

-Ya sabes, Bart, si te quedas sin aire da 63 tirones a la cuerda. Y si encuentras el tesoro, da 64.

Bart se sumerge y entonces empieza a dar tirones:

-59, 60, 61...-cuenta el abuelo Simpson -...62, 63... ¡Oh, no! ¡Se ha quedado sin aire! ¡Buaaaaa, buaaa...! - Se echa a llorar y, de repente, siente que Bart ha tirado de la cuerda otra vez:- ¡64! ¡Ha encontrado el tesoro!

Si se te ocurren más pruebas de la relevancia histórica del número 64, escribe a El número del gadolinio, Magazine 64, M.C. Ediciones, S.A., Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona.

CUENTA,

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

HAMBRE DE TRUCOS

¡Hola consoleros! Quería expresar mi absoluto apoyo a Alberto Reina, que en el número de noviembre os decía que, si nos gastamos el dinero en un juego, queremos tener acceso a todos los CHEATS. Tienes toda la razón del mundo, Alberto, estoy contigo.

En cuanto vuestra respuesta, creo que no tenéis razón cuando decís que, al jugar con trucos, arrinconas antes el cartucho. Yo me compro un juego y primero me lo paso sin utilizar ningún truco. Después, cuando me lo he pasado y he accedido a los CHEATS, me lo vuelvo a pasar. ¡Pero los tiempos que piden en GoldenEye para acceder a los trucos son IMPOSIBLES!

En fin, que estoy muy rebotado con RARE. Sólo pido que sea el último juego en el que nos hacen esta faena. Que tomen como ejemplo Turok: cantidad de CHEATS... y yo me sigo divirtiendo con él. Nada más, perdonad el rollo pero tenía que decirlo. Hasta la próxima.

Manuel, Barcelona

No podemos estar de acuerdo contigo, Manuel. Los CHEATS son pequeños «regalos», sorpresas y complementos con los que Rare ha retado a todos los poseedores de su mejor cartucho. No son necesarios, ni siquiera importantes. Los tiempos-nivel-dificultad no son más que subjuegos cuya superación reporta una pequeña recompensa. A nosotros nos parece una fantástica idea, y desde luego: SÍ ES POSIBLE CONSEGUIR TODOS LOS CHEATS.

Quizás *Turok* no sea el mejor ejemplo como «juego con fácil accesibilidad a los CHEATS»: hace dos meses todavía encontramos algunos trucos nuevos en el juego de Iguana (búscalos en el librito que publicamos junto con nuestro número 12). ¿Te parece normal que, después de tanto tiempo, todavía le queden secretos escondidos? Y sin embargo, gracias a ellos, ahora podrás jugar otra vez a *Turok* y ver cosas nuevas. En nuestra opinión, los trucos escondidos siempre son una buena idea.



CORDONES UMBILICALES

Hola, me llamo Isaac. En primer lugar, quisiera felicitar a todo el equipo de M64 por su fabulosa revista.

Tengo una N64 y una Super Nintendo. Hace unas semanas me compre un televisor de 20 pulgadas con euroconector para sustituir al de 14 sin euroconector que tenía antes. Yo juego con las dos consolas y eso, en la tele de 14, suponía quitar el cable de antena de una consola y conectar a la tele el cable-antena de la otra. Ahora tengo conectada la N64 con el cable euroconector a la tele de 20 pulgadas, pero no tengo cable euroconector para la Super. ¿Creéis que pasa algo si juego a la Super con el cable de antena dejando conectado el cable euroconector de la N64? ¿Debería conectar las dos consolas con el cable de antena? En fin: ¡socorrooooo! Y adiós.

Isaac Pérez, Valencia

No pasa nada, tranquilo. Los puertos están para utilizarlos. Puedes enchufar la SNES en la entrada RF (antena) y la N64 en la entrada de euroconector. Lo malo es que, para jugar con la SNES, tendrás que buscar un canal, y el puerto de euroconector funciona directamente con el canal AV del televisor. Pero sí, incluso podrás tener encendidas las dos consolas y jugar con una o con otra con sólo cambiar de canal (y de mando, claro).



Magazine 64, M.C. Ediciones, S.A.,
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

ANUNCIOS NECROLOGICOS

Hola, chicos. Ésta es la primera vez que os escribo; a ver si tengo suerte y me contestáis. Para empezar, os felicito por la magnífica revista que publicáis (en serio) y por mejorar con cada número. Espero que mantengáis ese

CUENTA...

estilo: cada vez que leo la revista, es como si estuviera hablando de videojuegos con un amigo. Enhorabuena.

Bueno, cambio de tema. Estoy de acuerdo con Emilio Sánchez (Cuenta, Cuenta del número 12): la publicidad hace milagros y, a pesar de que últimamente es cuando más anuncios de videojuegos he visto, creo que no son lo que necesita Nintendo 64. Los anuncios que la gran N está haciendo no tienen chispa, les falta gancho, no venden. Sony ha acertado con los suyos: «Yo puedo decir que he vivido». Muy bueno. La publicidad es la llave de la consola para entrar en los hogares de todo el mundo, y creo que Nintendo no presta la atención suficiente a este aspecto. Bueno, os dejo, pero sólo hasta la próxima vez.

Ángel Jiménez, Madrid

Tienes toda la razón del mundo. Los anuncios de Nintendo 64 y sus juegos podrían mejorarse. Ninguno de ellos está mal del todo, pero les falta algo... El de *Turok 2* es demasiado corto, y apenas da tiempo a ver los gráficos del juego; el de *F-1* es gracioso, pero no incita a comprar la consola ni el cartucho; el de *1080º* apenas deja ver los gráficos (que venderían por sí mismos)... Por suerte, el de la consola + *Super Mario 64* da el pego, el de Game Boy es alucinante y el de *V-Rally 99* nos encanta. La cosa va mejorando, al menos.

¡Y UN JAMÓN!

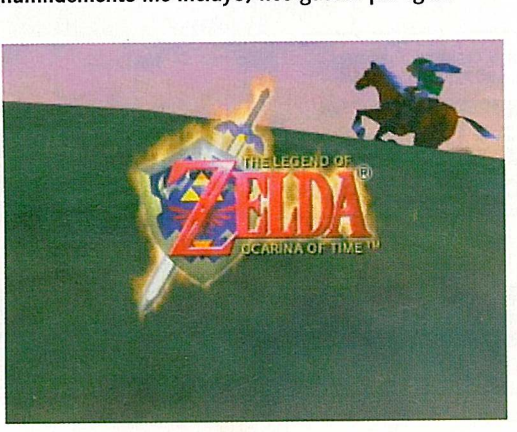
Hola. Me gustaría hacer una pequeña objeción a la respuesta que le dísteis a RMF hace un par de meses: los juegos como Quake, GoldenEye y Turok gustan más a los niños que los de peluche. Y a los adultos (categoría en la que humildemente me incluyo) nos gustan por igual (o incluso a veces más) los de peluche. A cualquier niño le gusta más pegarle tiros a un monstruo, humano, androide o dinosaurio que ir dando vueltas en un escenario sin saber qué hacer o qué buscar.

Roger Valcro, Barcelona

Ummm... A nuestro entender, hay una diferencia clara entre los niños aficionados a los videojuegos y los niños que nunca han jugado con videojuegos. Los que tienen experiencia, ya saben que títulos como *Super Mario* se basan en plataformas y puzzles más que en matar; pero los niños que jamás se han devanado los sesos para dar con una estrella secreta, se sienten más atraídos por los colores vivos y los personajes graciosos. Si vas a un centro comercial y hay dos N64 encendidas, una con *Zelda* y la otra con *Turok 2*, en el expositor de *Zelda* estará el muchacho que nunca ha tenido una consola, y en la otra, en cambio, el niño harto de matar aliens en *Body Harvest* y *Quake*...

Con los aficionados adultos, creemos que pasa más o menos lo mismo: el que no está iniciado en videojuegos, no se comprará una consola cuyo máximo exponente es un personaje de dibujos animados, y no empezará a sentir curiosidad hasta que no vea en la tele un anuncio de *Turok 2* o *GoldenEye*. En cambio, tú que eres adulto y conoces ambos géneros, no te dejarás engañar por los coloridos gráficos de *Zelda* ni por su aspecto infantil.

Los gráficos son lo primero que se ve, y eso es lo que vende. Si eres aficionado, leerás el texto que acompaña a las imágenes de un juego y harás tu propio juicio de valor; si no lo eres, verás las imágenes y, de no encontrar en ellas lo que te gusta, pasarás a la página siguiente. Por desgracia, esto pasa mucho. En cualquier caso, hemos de reconocer que nuestro punto de vista era un poco simplista y que tu «objeción» nos obliga a introducir algunas matizaciones. ¡Que siga el debate!





DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

ENTIÉNDEME

- El nombre del juego
- El distribuidor
- El desarrollador
- Un resumen de nuestro análisis
- Trucos y consejos para sacar el máximo provecho del juego
- La puntuación
- El número en el que fue analizado
- Cuánto vale

ADIVINA QUIÉN SOY

CALABAZA/HELLO! WEEN	0000		0 ● 1%

No te pases noches enteras buscando: en nuestro *Directorio* te proporcionamos una breve reseña y los datos imprescindibles sobre los títulos de N64 editados en España. Cada mes actualizaremos los precios y revisaremos las puntuaciones, que subirán, se mantendrán o caerán dependiendo de la calidad de los nuevos cartuchos que vayamos examinando. El símbolo IH (Invitados de Honor) acompaña a aquellos juegos cuyo lanzamiento tuvo lugar con anterioridad al nacimiento de *Magazine 64* y que no han aparecido en la sección *Análisis*.

● Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

AIRBOARDER 64

SPACO/HUMAN	11.990	64	13 ● 70%

Un simulador de patinaje aéreo. Original y muy jugable, pero carente de emoción, velocidad y variedad. Aburre pronto.

ALL STAR BASEBALL

64 STAR GAME

NSC/ACCLAIM	11.990		9 ● 85%

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

BAKU BOMBERMAN

NINTENDO/HUDSON	8.990		1 ● 73%

El modo para un jugador no está mal. Donde falla es en la opción multijugador (el punto fuerte de sus antepasados). Meramente funcional.

BANJO-KAZOOIE

64 STAR GAME

NINTENDO/RARE	8.990		9 ● 92%

Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

BIO FREAKS

NSC/GT/MIDWAY	10.990	64	11 ● 83%

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS

64 STAR GAME

NINTENDO	9.990	64	1 ● 88%

Carreras a todo trapo, multitud de vehículos, muchas explosiones, escenarios totalmente interactivos... Apto para todos los públicos. Por desgracia, es bastante corto.

BODY HARVEST

64 STAR GAME

INFOGRAMES/GREMLIN	10.990	64	13 ● 91%

Un juego de tiros de primera con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BOMBERMAN HERO

NINTENDO/HUDSON	8.990	64	11 ● 75%

La imperdonable continuación de *Baku Bomberman* no solventa ninguno de los defectos de su antecesor. Más acción, saltos y velocidad, pero… los mismos fallos.

BUCK BUMBLE

UBI SOFT/ARGONAUT	8.990	64	11 ● 79%

Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

BUST-A-MOVE 2

64 STAR GAME

NSC/ACCLAIM	9.990	64	7 ● 85%

¿Un puzzles en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

CHAMALEON TWIST

INFOGRAMES/OCEAN	10.990	64	1 ● 70%

Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón locuelo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

CHOPPER ATTACK

NSC/GT	10.990	64	11 ● 82%

Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

ELECTRONIC ARTS | 12.990 | 7 ● 85%

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DARK RIFT

VIC TOKAI | 8.990 | ● 81%

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DIDDY KONF RACING

NINTENDO/RARE | 8.990 | 2 ● 90%

Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

DUAL HEROES

SPACO/HUDSON SOFT | 9.990 | 7 ● 65%

Un juego de lucha un tanto peculiar: excelente captura de movimiento, jugadores virtuales, dos cámaras... Pero, ¡hasta Game Boy tiene gráficos mejores!

DUKE NUKEM 64

NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 13.990 | 2 ● 85%

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

EXTREME G

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 9.990 | 1 ● 87%

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2

NSC/ACCLAIM/PROBE | 9.990 | 11 ● 87%

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

F1 POLE POSITION

UBI SOFT | 12.990 | ● 81%

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

F-1 WORLD GRAND PRIX

NINTENDO/PARADIGM | 8.990 | 10 ● 91%

El mejor juego de *Fórmula 1* de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

ELECTRONIC ARTS | 8.990 | 1 ● 93%

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

FIGHTERS DESTINY

INFOGRAMES/IMAGINER | 11.990 | 3 ● 85%

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

KNIFE EDGE

SPACO/KEMCO | 11.990 | 13 ● 88%

Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

FORSAKEN 64

NSC/ACCLAIM | 12.990 | 7 ● 94%

El *shoot 'em up* futurista por excelencia. Un cartucho perfecto, aunque un tanto... «frío». «Poco humano». Pero perfecto.

F-ZERO

NINTENDO | 8.990 | 12 ● 85%

El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GOLDENEYE

NINTENDO/RARE | 8.990 | 1 ● 94%

Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64

INFOGRAMES/GENKI/OCEAN | 9.990 | 7 ● 86%

Buenos gráficos y una conducción realista: Lástima que funcione a cuatro *frames* por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HEXEN

NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 12.990 | ● 69%

Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con píxels como castillos. La única novedad en su conversión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

INT. SUPERSTAR SOCCER 64

KONAMI | 8.990 | 1 ● 92%

La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

INT. SUPERSTAR SOCCER '98

KONAMI | 9.990 | 10 ● 94%

Mejor que *ISS 64*, aunque no mucho. Imprescindible sólo si no tienes el cartucho anterior.

LEGEND OF ZELDA

NINTENDO | 8.990 | 13 ● 99%

El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.



LYLAT WARS

NINTENDO | 10.990 |  | 1 ● 90%

96 Megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MACE

NSC/ATARI/MIDWAY | 12.990 | 1 ● 81%

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.

MADDEN 64

EA | 12.990 | 2 ● 92%

Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol... americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MARIO KART

NINTENDO | 9.990 |  | 1 ● 91%

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MISCHIEF MAKERS

NINTENDO/TREASURE | 8.990 |  | ● 90%

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MISSION: IMPOSSIBLE

INFOGRAMES | 9.990 |  | 10 ● 84%

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero...

MORTAL KOMBAT 4

NSC/GT | 10.990 |  | 11 ● 84%

Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

NEW SOFTWARE CENTER | 14.990 |  | 1 ● 34%

Arcades, SNES, Mega Drive, PlayStation... *MKT* ha pasado por todos los soportes habidos... ¿y por haber? No pasaría a la 2ª ronda en un torneo de *beat' em up* para N64.

MULTIRACING CHAMPIONSHIP

INFOGRAMES/OCEAN | 13.990 |  | 1 ● 71%

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

KONAMI | 12.990 |  | 5 ● 95%

Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

NAGANO WINTER OLIMPYCS '98

KONAMI | 13.400 |   | 3 ● 60%

Bien presentado y gráficamente correcto, pero da poco protagonismo al jugador. Los controles son pobres y la mitad de los deportes son poco jugables.

NBA COURTSIDE

NINTENDO | 8.990 | 7 ● 92%

Espectacular y divertido. Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

NBA PRO

KONAMI | 9.990 | 5 ● 65%

La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 13.990 | ● 89%

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 12.990 | 4 ● 84%

Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

OLYMPIC HOCKEY '98

NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 11.990 | 8 ● 84%

Un arcade clásico: rápido, difícil, divertido... La animación es excelente. Ideal si buscas un cartucho de deportes con un buen modo multijugador.

PILOTWINGS 64

NINTENDO | 9.990 | 1 ● 89%

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

QUAKE 64

NSC/GT | 8.990 | 6 ● 79%

Divertido y muy sangriento. Lástima que todos los escenarios sean iguales y la mecánica de juego monótona... Parece un chiste malo comparado con *GoldenEye*.

ROBOTRON 64

NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 11.990 | 9 ● 80%

La versión tridimensional de la clásica recreativa con el mismo nombre. Un cartucho para nostálgicos. Adictividad en estado puro. Nada más.

SAN FRANCISCO RUSH

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 14.990 | 2 ● 87%

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SCARS
UBI SOFT | 11.990 | 13 ● 79%

Divertido y vistoso, pero modesto en demasiados sentidos. Menos original de lo que pretende y no lo suficientemente rápido.

SHADOWS OF EMPIRE
NINTENDO/LUCASARTS | 10.990 | ● 78%

Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables... Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

1080° SNOWBOARDING
64 STAR GAME

NINTENDO | 8.990 | 11 ● 91%

Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

SNOWBOARD KIDS
64 STAR GAME

NINTENDO/ATLUS | 8.990 | 4 ● 90%

A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SPACESTATION SILICON VALLEY
TAKE 2 | 11.990 | 13 ● 83%

Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se corresponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER
INFOGRAMES | 9.990 | 13 ● 78%

Demasiado difícil y con constantes reducciones bruscas de cuadros por segundo. Menos acción de la que se espera y una cámara terrible.

SUPER MARIO 64
64 STAR GAME

NINTENDO | 9.990 | 1 ● 96%

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

TETRISPHERE
NINTENDO/H2O | 8.990 | 4 ● 73%

Estuvo bien mientras duró... pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

TOP GEAR OVERDRIVE
64 STAR GAME

SPACO/SNOWBLIND | 11.600 | 13 ● 91%

Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

TOP GEAR RALLY
64 STAR GAME

SPACO/KEMCO | 8.990 | 1 ● 86%

Su suavidad es excelente, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Al principio parece incontrolable.

TUROK: DINOSAUR HUNTER
64 STAR GAME

NSC/ACCLAIM | 9.990 | 1 ● 91%

A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL
64 STAR GAME

NSC/ACCLAIM/IGUANA | 9.990 | 12 ● 95%

Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria... Imprescindible.

V-RALLY 99
64 STAR GAME

INFOGRAMES | 9.990 | 12 ● 94%

El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

WAR GODS
NEW SOFTWARE CENTER/MIDWAY | 14.990 | 1 ● 46%

Se parece demasiado a *MKT*. Gráficos mediocres, un sistema de lucha anticuado, movimientos antinaturales, combos imposibles, personajes sin chispa...

WAVE RACE 64
64 STAR GAME

NINTENDO | 9.990 | 1 ● 90%

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY
NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 8.990 | ● 75%

Un juego de hockey. No hay más comentarios... Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WETRIX
INFOGRAMES/OCEAN | 8.990 | 6 ● 81%

Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WCW VS NOW
KONAMI/T-HQ | 8.990 | 6 ● 82%

Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WWF WARZONE
64 STAR GAME

NSC/ACCLAIM | 11.990 | 10 ● 85%

Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

YOSHI'S STORY
64 STAR GAME

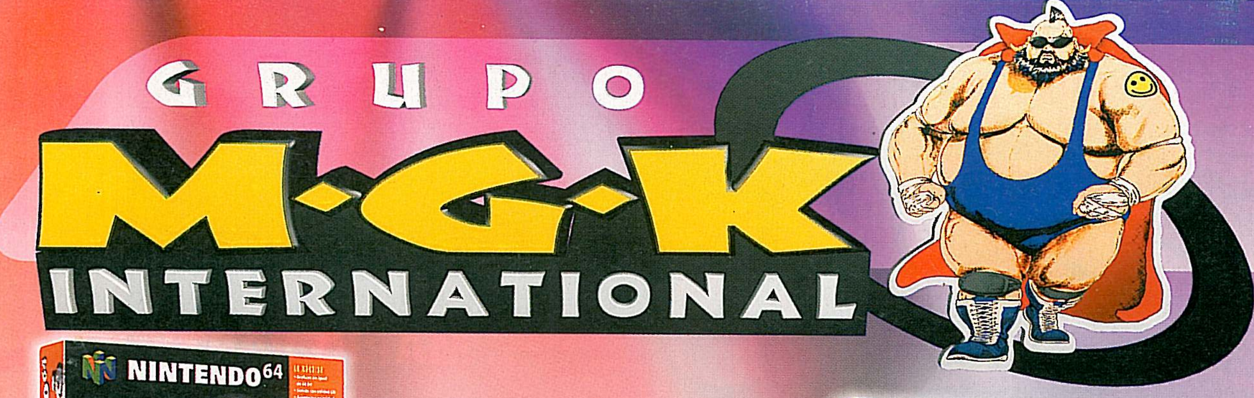
NINTENDO | 8.990 | 4 ● 85%

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.


¡Suscríbete!
a Magazine 64 y participa en el sorteo de 5 cartuchos de
F-ZERO X
Ganadores de un cartucho de 1080° Snowboarding:
Hugo Álvarez Calleja (Madrid)
Jorge Arytal Acón (Cantabria)
Enrique Bolinches (Barcelona)
María Luisa Elvira Panadero (Valencia)
Paco Olmeda Casado (Madrid)
Sorteo el 19 de febrero de 1999
(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número).
Deseo suscribirme a Magazine 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.
Nombre y apellidos:
Calle:
Población:
Provincia: C.P.:
Teléfono:
Forma de pago
Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
Tarjeta de crédito.
VISA (16 dígitos) American Express (15 dígitos)
N.°
Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: N.°:
Población: C.P.: Provincia:
N.°
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)
Nombre del titular de la cuenta o libreta:
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:
Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



GUÍA DE COMPRAS 64



PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2
APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)
TEL. 965 71 80 79
FAX: 965 70 38 35



CON TU CONSOLA NINTENDO64



¡JUEGO DE REGALO!

¡ NO BUSQUES MAS !
TENEMOS TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES AL MEJOR PRECIO

STAR WARS - ROGUE SQUADRON





Si eres un apasionado de la saga cinematográfica "La Guerra de las Galaxias", estará disponible en ENERO esta grán maravilla de Lucas Arts. En este juego tendrás a tu disposición las míticas X-Wing y Y-Wing entre otras en un grán 'Shoot'em up'con toques de aventura.

TOP GEAR OVERDRIVE





En esta nueva entrega de la saga de KEMCO podremos encontrar desde nuevos vehículos hasta la posibilidad de mejorar y comprar coches, también encontrarás en los circuitos atajos, rivales más competitivos, nitros, etc.

TUROK 2

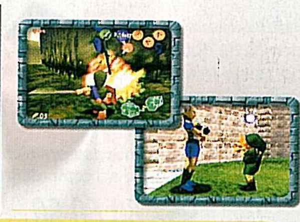




Vuelve Turok en una nueva aventura plagada de nuevos enemigos, armas y nuevas fases con mucha, mucha acción.

ZELDA 64





Por fin llega Link a tu N64 con un nuevo look en 3D con nuevos mundos, nuevas armas, nuevos puzzles y un viejo enemigo





¡ RAPIDO !

UNETE A NUESTRA RED Y APROVECHATE DE MUCHISIMAS VENTAJAS. LLAMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.

SEGA SATURN





ULTIMA NOVEDAD



VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS, ACELERADOR, EMBRAGUE FRENO Y FRENO DE MANO





TARJETA SOCIO + REGALO

VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES

ALBACETE
C/. Juan Sebastian El Cano, 10

BADAJOZ
- Mérida: Mno. de Vargas, 24 ~ Tel. 629 50 99 25

BALEARES
- Ibiza: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01

Mallorca
- Manacor: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11

BARCELONA
- C/. Nicaragua, 57-59 ~ Tel. 934 10 55 95
- C/. Begur, 38 ~ Tel. 934 31 62 34
- Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
- Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
- Terrassa: Avda. Jacquard, 35 Tel. 937 85 37 54

Sta. Mª de Palautordera:
- C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54

BILBAO
Barrio Santutxu
- C/. Particular de Allende, 10 Tel. 944 73 31 41
- Casco Viejo: C/. Belostikalle, 18 Tel. 944 15 56 42

BLANES
- C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84

CASTELLON
- Villa Real: C/. L'Alguer, 3 ~ Tel. 964 50 60 89

GRANADA
- Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21

HUELVA
- Aracena: Grán Vía, 11 ~ Tel. 955 87 00 37

ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
- Arguineguin: C/. Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35

SANTA CRUZ DE TENERIFE
- Granadilla: C/. San Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
- La Laguna: C/. Las Nieves, 18 Finca España Tel. 922 65 76 05

FUERTEVENTURA
- Puerto de Rosario: C/. 23 de Mayo, 89 Tel. 928 53 00 56

LA CORUÑA
- C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42

LLEIDA
- Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64

LUGO
- C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83

Monforte de Lemos:
- C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 982 41 00 69

MADRID
- C/. Carlos Hernández, 14 ~ Tel. 913 77 15 62

Collado Villalba:
- Alcázar de Toledo, 35-1 ~ Tel. 918 49 18 05

MURCIA
- Caravaca de la Cruz: Caballeros de Navarra, s/n

SAN SEBASTIAN
- Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63

SANTANDER
- Centro Com. Valle Real ~ Tel. 942 26 25 95
- El Alisal: C/. Los Encinares, 13 ~ Tel. 942 33 78 87
- C/. Castilla, 69 ~ Tel. 942 21 51 84

SEVILLA
- C/. Salineros, s/n ~ Tel. 954 95 00 33
- C/. Feria, 141 ~ Tel 954 91 57 05

VALENCIA
- C/. Maestro Gozalbo, 11 Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68

VIZCAYA
- Santurce: C/. de la Portalada, 2 Tel. 944 83 27 16

www.e-graphix.com



GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...
967 507269
ENVIOS:
SERVICIO URGENTE: 850PTAS.
SERVICIO NORMAL: 400PTAS.
NINTENDO64
19.900
<Consola N64 + Mario64>
11.490
<Volante race leader shock 2>
11.490
<Volante gamester>
4.990
<Control Pad de colores>
3.490
<Rumble Pack>
4.990
<Memory Expansion>
2.990
<Memory card>
ROJA
TRANSPARENTE
AMARILLA
VERDE
NARANJA
NEGRA
BLANCA
GRANATE
ALL STAR TENNIS '99 10.490
CENTRE COURT TENNIS 10.990
EXTRE G2 9.490
FIFA '99 CONSULTAR
NBA JAM 99 10.900
TOP GEAR OVERDRIVE 10.990
TUROK 2 9.490
V-RALLY '99 9.490
WCW nWO REVENGE 11.990
THE LEGEND OF ZELDA 8.490
1080 SNOWBOARDING 8.490
BANJO KAZOOIE 9.490
BIO FREAKS 10.490
BODY HARVEST 10.490
BOMBERMAN HERO 8.490
BUCK BUMBLE 10.490
BUST-A-MOVE 3DX 9.490
CHOPPER ATTACK 10.490
CRUIS'N WORLD 8.490
DIDDY KONG RACING 8.490
EXTREME G2 9.490
F1 WORLD GRAND PRIX 8.490
FIFA '98 11.990
FIFA '99 CONSULTAR
FRANCIA '98 4.990
F-ZEROX 8.490
ISS PRO 98 8.990
KNFE EDGE 10.490
LAMBORGHINI 8.990
MARIO KART 64 9.490
MISSION: IMPOSSIBLE 9.490
MORTAL KOMBAT 4 10.490
NASCAR 99 9.490
NBA COURTSIDE 8.490
NBA LIVE '99 9.490
NHL '99 9.490
OFF ROAD CHALLENGE 10.490
S.C.A.R.S. 12.490
SILICON VALLEY 10.490
STARSHOT SPACE C. FEVER 9.490
STAR WARS: ROGUE SQUADRON 9.490
SUPER MARIO 64 9.490
TIGER GOODS '99 9.490
TONIC TROUBLE 10.490
WAIALAE C. CLUB GOLF 9.490
YOSHI'S STORY 8.490
ALBACETE
Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - Alicante
Tlf.: 965227050
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31-Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001
BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12 local 1 B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tlf.: 938143899
CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400
GIRONA
Rutila, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934
HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680
LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428
MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146
PONTEVEDRA (VIGO)
PROXIMA APERTURA
TARRAGONA (REUS)
PROXIMA APERTURA
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775
SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO
967505226



Rompe todos los moldes y...
KONAMI
Orense, 34-9º
28020 Madrid
Tel: 915 562 802
Fax: 915 562 835
WCW/NWO Revengue c 1998 Woeld Championship Wrestling. A Time Warner Company. WCW R and NWO R are trademarks of World Championship Wrestling, Inc. All Software 1998 THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved
Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd.
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
NINTENDO 64
LICENSED BY Nintendo
PAL VERSION
KONAMI XXL SPORTS SERIES
PVP Recomendado 9.900 Pts.
¡¡A ver si te atreves...!!
G.A.S.P!!
RAKUGAKIDS
WCW vs. nWo WORLD TOUR
THQ